DVD ROM
2 DUPLA DVD

Teljes játék
Hitman CONTRACTS

Magyarorszag ... olvasottabb já ... ja

1895 Ft 2008.07.

Bemutató 38. oldal

VIVA PIÑATA TROUBLE IN PARADISE

Kipróbáltuk 46. oldal

FABLE 2

Peter Molyneux-vel beszélgettünk a szeptemberben érkező folytatásról!

Bemutató 16. oldal

Battle FORGE

Végre egy forradalom az RTS-ek állóvizében?

Londonban jártunk! 44. oldal

BANJO-KAZOOIE 3

www.pannon.hu
egy sikeres férfi kellékei
A siker titka a magabiztosság. Az elegáns Sony Ericsson K530i készülék férfias színvilágával határozott fellépést biztosít számodra. Ráadásul most ajándékba adunk mellé egy napellenzőre csíptethető, bluetooth-os autós kihangosítót is, amellyel vezetés közben sem kell lemondanod a beszélgetés kényelméről.
Sony Ericsson
pannon
+ ajándék autós kihangosító
Sony Ericsson K530i
+ Sony Ericsson HCB-120 kihangosító
24 990 Ft
új számlás előfizetéssel, kétéves hűségnyilatkozattal
pannon
Palkovics Krisztián
divízió I-es világbajnok jégkorongozó, vb-gólkirály
közel hozzád
pannon
Az ajánlat 2008. június 3-tól július 15-ig, vagy a készlet erejéig érvényes, új számlás előfizetés-vásárlása és 2 éves hűségnyilatkozat aláírása esetén. A készülék csak Pannon SIM-kártyával használható. További részletek a Pannon üzletekben. Telefonos ügyfélszolgálat: 1220. www.pannon.hu

PC GURU Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Szendrey Szilvia szendrey@motorpresse.hu Tel.: 577-2626

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H - P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Zrt
Felelős vezető: Farkas Tamás

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Változunk! Ha nem is rohamléptekkel, de letértünk a kitaposott útról. Évek óta az online-tól féltik a nyomtatott sajtót. A világ trendjeivel szembemenni nem érdemes, ezért változni, változtatni kell! Így volt és van ez a Gurunál is. Az exkluzív cikkek, tesztek, képek és bemutatók az esetek nagy részében eddig is előzték az online sajtót, ettől a számtól kezdve azonban azokat a dolgokat is megpróbáljuk más oldalról megfogni, amikről esetleg már értesülhettetek a PC Guru honlapjáról is. Ilyenek a jelenlegi számunkban helyet kapott Fable, BattleForge és Lord of the Rings: Conquest cikkek is, amelyek nem csak a játékokról szólnak, hanem mélyebben foglalkoznak azok hátterével és az esetleges újdonságok piaci hatásaival is.

A Guru tehát amellett, hogy megmarad mértékadó magazinnak, mostantól megpróbál a piacról teljes képet alkotni, mélyebben, de mindenki számára érthetően tudósítani mindarról, ami a szakmában zajlik.

E havi teljes játékunk a Hitman Contract, mely Demis Hassabis Revolutionjét váltotta. Az ok egyszerű: Az Eidos által küldött mesterlemez hibás volt és nagyon úgy néz ki, hogy a hibát a későbbiekben sem fogják tudni orvosolni. A változásért minden olvasónktól elnézést kérünk. Reméljük, megértitek, miért kellett váltani, és örültök a „helyettesnek".

Sasa

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A PC GURU következő száma 2008. JÚLIUS 03-án jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...

Előzetes

010 **Burnout Paradise**
Az első Burnout lesz PC-n, és ennél jobban nem is indíthatna a Criterion csapata!

013 **Empire: Total War**
A sokadik Total War a forradalmak és az ipari fejlődés korszakát dolgozza fel. Tengeri ütközetek és muskéták versus lovasok!

014 **Gothic 4**
Az eredeti fejlesztők nélkül, immár konzolra is készül a következő Gothic

015 **Dark Void**

016 **Siker és bukás**
Kivesézzük az EA két vadonatúj játékát, a BattleForge-ot és a Lord of the Rings Conquestet

024 **Alpha Protocol**
Az előző számunkban csak a felszínt kapargattuk meg, most viszont mindent megtudhatsz a játékról!

030 **Gears of War 2**
A legbrutálisabb játék, a fedezékharc meghonosítója minden eddiginél durvábban tér vissza

031 **Majesty 2**
031 **STALKER Clear Sky**

032 **Sacred 2**
Kredenc koma a Sacred 2 német fejlesztőinél járt, ott próbálta ki a programot

036 **EndWar**
Az EndWar tulajdonképpen a World in Conflict felturbózott verziója lesz, rengeteg taktikával, online világháborúkkal és teljes hangirányítással. Előzetesünkből megismerheted a három választható sereget

038 **Viva Pinata Trouble in Paradise**
Nagy kedvencünk, a Viva Pinata ősszel új játékkal jelentkezik. Reméljük hamar jön a PC-s verzió is

044 **Banjo-Kazooie Nuts and Bolts**

046 **Újraéled a mesevilág**
Peter Molyneux-t és csapatát a Lionhead stúdiójában faggattuk ki a Fable 2-vel kapcsolatban

093 **Killzone 2**
094 **Little Big Planet**
095 **Motorstorm 2**
095 **Resistance 2**

Teszt

056 **Mass Effect**
Minden, amit csak tudni akarsz a BioWare mesterművéről

066 **Crusaders Thy Kingdom Come**

070 **Hazai bitek**
Teljes körkép a hazai játékfejlesztés eddigi történetéről. Sikerek és bukások, a legnépszerűbb sorozatok...

074 **Lost Planet Colonies**
076 **Iron Man**
081 **Warhammer Battlemarch**
082 **Trackmania United Forever**
083 **Bus Simulator 2008**
083 **Crimes of War**

084 **Játéktervező kerestetik**
Hol van a játékdesignerek új generációja? Miért jelenik meg ennyi ócska játék? És miért vált iparosmunkává a játékfejlesztés?

096 **Wii Fit**
098 **Boom Blox**
098 **The World Ends With You**

Fable 2
Újraéled a mesevilág
46

76

38

Stöki a Rare hadiszállásáról tudósít minket a Viva Pinata 2-ről és a Banjo-Kazooie 3-ról

Viva **Pinata** Trouble in Paradise

Hardver

100 Alienware Area-51 M17X
102 ASUS Essentio CS5110
103 HP 2133
104 Sony Bravia DAV-F200
105 HTC Touch Diamond
106 AMD Phenom X3
108 3DMark Vantage
110 LG T80
110 IDF 2008
110 Nikon D-60
111 Játékok mobiltelefonra
112 Homok a gépezetben

Rovatok

086 Gondolatébresztő
088 Nosztalguru
090 Játékmentőöv
120 Levelezés
122 Külvilág

Végre kijött a Vista Service Pack 1. A javítócsomag rengeteg hibát orvosolt. Lecseréled az XP-det?

Sasa

Én a megjelenés napján Vistára váltottam. Azóta nem volt a gépemen hang (a Creative nem supportálta a régebbi hangkártyákat), illetve sok esetben érthetetlen okokból lefagyott a gépem. A service pack telepítése óta végre tudok zenét hallgatni, és a lefagyások sem gyakoriak. Ha Vistás vagy az SP1 kötelező darab!

Bate

Windows Vista? Azmiaz? Mivel otthon nem használok PC-t, ebből kifolyólag se windózra, se annak a javítócsomagjaira nincs szükségem. Jó nekem a Macintosh operációs rendszere, az OSX. Az bezzeg azonnal felismeri a hangkártyámat és ehhez még egy lemezt sem kell berakni a gépbe...

Joc

A mostani gépem pont akkor raktam össze amikor megjelent a Vista. Akkor hamarjában fel is raktam, pár napig próbálgattam, de mivel nem igazán tetszett, így visszakerült az XP. Lassan itt az ideje egy újratelepítésnek a gépemen, úgyhogy adok majd még egy esélyt a Vistának, aztán elválik, marad-e.

Gaben

A gépekkel csak a baj van. A Windowsal csak a baj van. A javítócsomagokkal csak a baj van. Ezekkel a kérdésekkel is csak a baj van. Hagyjatok már inkább dolgozni, attól mindenkinek csak jobb lesz. De legalábbis nekem mindenképp...

Ricco

Most komolyan ezt kérdezitek? Hogy akkor Vista? Meg javítócsomag? Hát mit érdekel ez engem, a WoW hackerek ellen nem vééééd. Meg egyébként is, minek tartjuk a rendszergazdákat. Kérdezzétek inkább őket...

Grath

Már régóta használom a Vistát, de hosszú távon egyelőre nem váltotta be a reményeket. Most feltettem az SP1-et, és semmi nem változott. A gép működik, de nem mondanám rá, hogy sokkal jobb, mint az XP – bár az biztos, hogy a gyermekbetegségeit végleg kinőtte...

Chris

Adok neki két hónap próbaidőt, aztán meglátjuk. Az első hét után azért bizakodok, hiszen máris be tudtam állítani a microphone boostot a hangkártyámon. Na, ha majd feltelepítettem rá mind a kétszázhuszonhat játékot és programot amit használok, kiderül a tuti.

Darths

A PGO a Windows 98 alatt megy a legjobban, hasít, mint az állat. Néhány program nem működik alatta rendesen, de azok nem is igazi programok, szóval nem kellenek. Éljen a retro, a Vista meg elmehet további javítócsomagokat keresni...

Ehhez a felszereléshez azért leginkább egy fegyverekkel telehintett nyakkendő dukálna

HITMAN CONTRACTS

fejlesztő > IO kiadó > Eidos web > www.hitmancontracts.com írta · NightBagoly

A 47-es ügynököt, azt hiszem, semelyik hűséges Guru-olvasónak nem kell bemutatnunk: a tökéletes bérgyilkos eddig kétszer tette tiszteletét magazinunk teljes játékaként, azóta pedig sokan kérdeztétek tőlünk, hogy mikor kaphatjátok meg a következő kalandot. Miután az előző alkalommal beharangozott Republic című forradalomszimulátor a DVD-n meglehetősen csúnya anomáliákat szült, úgy döntöttünk, méltóképpen kárpótolunk titeket – a Hitman Contractsszal, vagyis a bérgyilkosos sorozat harmadik részével!

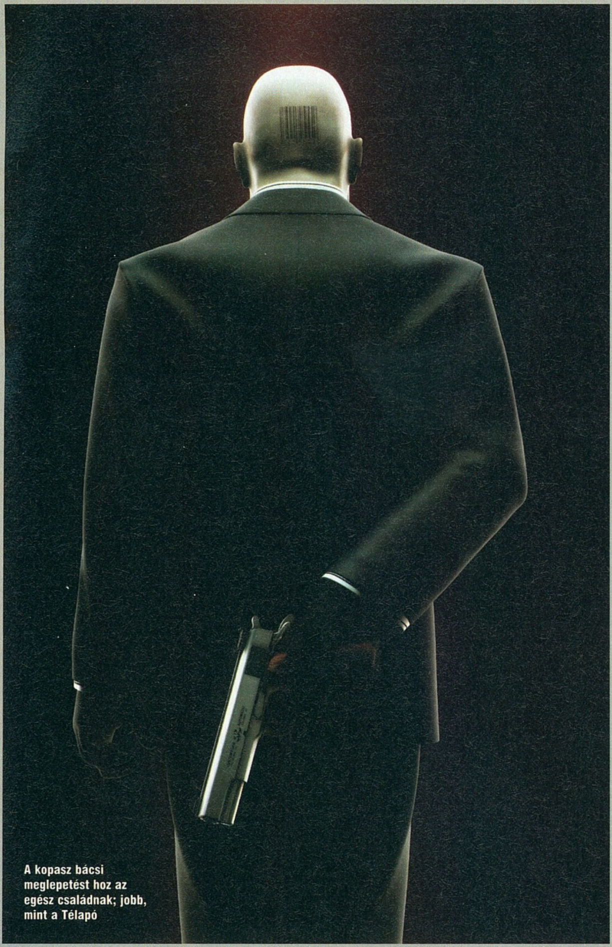
Ki ne ismerte volna az akciójátékokat a '90-es évek során? E programok főhősei (ritkábban, főhősnői) általában a jók voltak, akik megpróbálták megmenteni a világot, ellenségeik között pedig tolvajok, gonosz orvosok, és bérgyilkosok is előfordultak. A tendencia azonban 1998-ban megfordult: megjelent a Thief első része, amelyben nem csalás, nem ámítás, egy mestertolvaj szerepét kaptuk meg – vagyis a szerepek megfordultak. A recept bevált, és beköszöntött az antihősök korszaka, amelyben az egyszeri ámokfutótól kezdve (Postal) a valóságshowba csöppent elmebetegen keresztül (Manhunt) gyakorlatilag szinte mindenfajta gonosztevő alakját felvehettük. A történet itt véget is érhetne, ha az Eidos és az IO nem dönt úgy, hogy megérett már a videojátékok piaca arra, hogy egy kitenyésztett, tökéletes bérgyilkos kalandjait is megismerhessük... igen, ő a klónozott 47-es, akinek harmadik bevetésében mélyedhetünk el.

Aki játszott már Hitman-játékkal (és biztos vagyok benne, hogy rengetegen vagytok) az körülbelül tudja, mire számíthat. A program egy videóval indul, amely sérült 47-esünk ténfergését mutatja be egy hotelszobában. Amint mindannyiunk kedvenc bérgyilkosa alaposabban körbenéz, hirtelen rádöbben, hogy képzelődik, és újra átéli Dr. Ort-Meyer kivégzésének pillanatait az első részből... A történet szokás szerint meg van csavarva, ahogyan azt kell, főhősünk pedig számtalanszor újra át és átéli egy-egy régebbi kalandját, melyek egyrészt ismét tömve vannak kihívásokkal, másrészt pedig újabb és újabb darabot adnak hozzá a kirakóshoz, amelynek segítségével láthatjuk a sztori összefüggéseit. Feladatunk azonban még mindig egyszerű(nek hangzó): bármilyen módszerrel likvidálnunk kell a megadott ellenfe-

MINIMUM GÉPIGÉNY

Processzor 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

> "A harmadik Hitman kaland minden eddiginél változatosabbra és nehezebbre sikerült. És ez jó!"



A kopasz bácsi meglepetést hoz az egész családnak; jobb, mint a Télapó

csoport támad ránk. A 47-es egy tökéletes gyilkológép, és akkor is képes végre megvédeni magát, ha ne'adj isten, felfedezik. A helyszínek még jobbak lettek, ráadásul a világ számtalan országában megfordulhatunk: bandukolhatunk a fagyos Szibériában, a festői Párizsban, sőt, még Budapestre is elvezet az utunk...

Természetesen az igazi kihívást még mindig a kreatív pályatervezés, illetve a játékmenet szabadsága adja – adott a célpont és a hatalmas terület, minden másban mi dönthetünk. A mesterséges intelligencia, amellyel ellenfeleink megpróbálnak bennünket meggyőzni igazukról, érezhetően javult az előző két rész óta – ez azonban csak arra elég, hogy kevesebb illúzióromboló passzivitásba botoljunk velük kapcsolatban. A hangok, amelyek az előző két részben is a gerincét képezték a Hitman megfoghatatlanul rideg, már-már embertelen világának, csak tovább fejlődtek, a mesteri, nagyzenekarral előadott, Jesper Kyd által kreált dallamok pedig az egész programot filmszerűvé varázsolják. Ha pedig mindez nem volna elég, a grafika, bár nem táltosodott meg, korához képest (2004-es a program) pontosan azt nyújtja, amire szükségünk van: látványos és hatalmas pályákat, remek mozgásokat, és tökéletes összhangot.

Jó bornak nem kell cégér, tartja a mondás, a Hitman pedig, ha alkohol volna, valószínűleg egy hatalmas és titkos pincében lenne eldugva a szomjazó torkok elől, megőrizvén szűkösebb

let, illetve, ellenfeleket, az eszközöket pedig mi választjuk ki. Ha szeretnénk, kezünkben gépfegyverrel betörhetünk a célszemély lakásába, és sorozatlövések tucatjaival igazi Rambo-kaliberű mészárlást rendezhetünk, de akár álruhát öltve, pisztolyunk előtt egy párnával azt is megtehetjük, hogy halkan közelítjük meg, és kivégzése után azonnal elhagyjuk a helyszínt. A döntés szabadsága a miénk, a Contractsban pedig most először igazán átélhetjük a két, teljesen különböző aspektus izgalmait, ugyanis, ellentétben az eddigi részekkel, itt már a tűzpárbajok is rejtenek valós izgalmakat, és nem válunk esélytelenné, ha esetleg nagyobb időkre. Az elképesztően jó történet, a rengeteg visszautalás az elődökre, a kreatív küldetések, és a remek új fegyverek, illetve eszközök együtt olyan élményt nyújtanak, amelyről nem beszélni kell, hanem átélni. Ezzel együtt háromra nőtt a magazinunkhoz adott Hitman-játékok száma – vajon mikor szerepel majd a negyedik kaland...?

DVD tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

Minden DVD-szerkesztő álma egy ilyen nagyszerű és kisméretű teljes játék, mint amilyen a Hitman Contracts. Ennek köszönhetően tonnányi hely jutott különféle nyalánkságok felpakolására lemezünkre, ezért aztán rengeteg jobbnál jobb videóanyaggal várunk benneteket ehavi számunkban. Megérkezett az első Red Alert 3 és Gears of War 2 előzetes, felkerült lemezünkre a csúcs grafikájú Grid demója, és szerkesztőségünk örök kedvence, a Lego-sorozat legújabb darabja is. Ezenkívül ne felejtsétek el megtekinteni PCG Live műsorainkat sem, melyekben nagyszerű mozielőzetesekkel és játékkritikákkal várunk minden szórakozni vágyót.

Grid

Megérkezett a Race Driver sorozat legújabb és leglátványosabb epizódja, a Grid. A játék fantasztikus grafikával, törésmodellezéssel és fizikával lett ellátva, talán nem túlzás azt állítani, hogy a legszebb PC-s autóverseny, amit valaha láttunk. A DVD-mellékletünkre most felkerült próbaváltozatban három versenyben, három különféle autóval döngethetjük az aszfaltot.

Overclocked

Legutóbbi számunkban értékeltük ezt a kalandjátékot, aminek időközben megérkezett a demója is. Szó se róla, nem egy egetrengető alkotás egyszerű fejtörők és egy közepesen unalmas történet párosul a játékban, melyből most rövid ízelítőt kaphatnak a demó feltelepítői.

ESET Smart Security

Teljeskörű védelmet biztosíthatunk számítógépünk számára az ESET Smart Security program segítségével, melyben Nod32 alapjain nyugvó vírusirtó, tűzfal, és beépített kémprogram-semlegesítő dolgozik biztonságunk érdekében. A PC Guru 2008/07-es számán is megtalálható ez a remekbe szabott programcsomag, melyet teljes verziós szoftverként üzemeltethetünk, amennyiben az itt található kóddal a kezünkben meglátogatjuk a www.eset.hu/pcguru oldalt.

A havi kód: pf79av

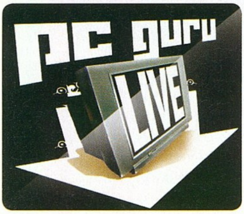
Érvényesség: 2008.06.05. - 2008.07.31.

LEGO Indiana Jones

A Lego cég keményen küzd, hogy lépést tudjon tartani a számítógépekkel és konzolokkal, legújabb játékuk újabb fegyver lehet ebben az elkeseredett szélmalomharcban. Az Indiana Jones követi a Lego Star Wars által lerakott utat, hiszen vicces, kedves kis platformjátékról van szó, aminek most megérkezett a demója is. Ez utóbbiban a filmtrilógia első részének elejét élhetjük át újra, természetesen igen sajátos formában.

Extra DVD!

Biztosan feltűnt számotokra, hogy mostani számunk mellé nem egy, hanem két DVD lemezt mellékeltünk. Első lemezünkön a hagyományos anyagokat találhatjátok, a teljes játékunkat és a PC Guru DVD mellékletét. Második lemezünk a Microsoft jóvoltából került kezünkbe, melyen a legújabb Service Csomagok találhatók Windows Vista és Windows XP operációs rendszerhez.



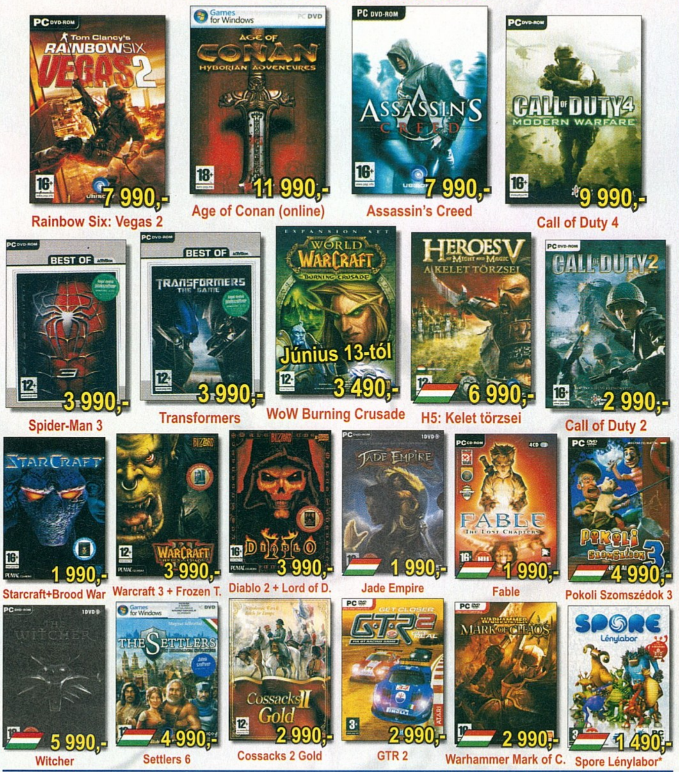
PCG Live!

Újra jelentkezik PCG Live rovatunk, a már megszokott videoanyagokkal. Ez alkalommal négy játékteszttet (Iron Man, Turok, UEFA 2008 és Übersoldier 2) találhattok lemezünk barázdái közt, plusz a szokásos Külvilág rovatunkat, melyben most is klassz kis mozielőzetesekkel, képregény-, könyv-, és DVD ajánlóval várunk benneteket.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

NYÁRI JÁTÉKVÁSÁR!



13. Század: Dicsőség.. H	5 990
A.C: Nyaraló Gyilkosok H	5 990
Age of Conan /online	11 990
Age of Conan Collector's	15 990
Age of Conan gamecard*	Jön
Age of Empires Collector's	2 990
Age of Empires 3 HU	2 990
Age of E.3 csomag,angol	10 990
Age of Mythology Gold	2 990
Agon 2 HU	4 990
Anno 1503 Gold	1 990
Anno 1701 HU	4 990
Assassin's Creed	7 990
Baldur's Gate Saga	2 990
Battlefield 1942 Anthology	3 990
Battlefield Vietnam	3 990
Battlefield 2 Deluxe	3 990
Battlefield 2 Complete	11 990
Battlefield 2142 Deluxe	11 990
Battlestations Midway	1 990
Beowulf HU	4 990
Bionicle Heroes	1 990
Bioshock	6 990
Black & White 2	3 990
Blazing Angels:Squadron	2 990
Blazing Angels 2: Secret	6 990
Blitzkrieg Anthology	2 990
Blitzkrieg 2 Anthology	4 990
Boiling Point HU	1 990
Brothers in Arms HU	2 990
Brothers in Arms EiB	2 990
Bus Driver	1 990
Call of Duty Deluxe	3 990
Call of Duty 2	2 990
Call of Duty 4 Modern W.	9 990
Céh 2 (Guild 2) Gold HU	6 990
Championship Man. 08	3 990
Civilization 3 Complete	1 990
Civilization 4	2 990
Civilization 4 Complete	5 990
Club	6 990
Code of Honor: Idegenlég.	1 990
Codename Panzers P.1 H	990
Codename Panzers P.2 H	990
Colin McRae DiRT, HU	4 990
Command&Conquer pakk	7 490
C&C Generals Deluxe	3 990
C&C 3: Tiberium Wars H.	11 990
C&C 3: Kane's Wrath HU	7 490
Company of Heroes goty	6 990
Cossacks 2 Gold	2 990
Counter-Strike Anthology	3 990
Counter-Strike Source	7 490
Crysis HUN	11 990
Da Vinci rejtélyei HU	4 990
Dark Messiah of M&M, H	2 990
DarkStar One	1 990
Diablo 2 Gold	3 990
Disciples 2 Gold	1 990
Disney klasszikusok, /db	1 990
Doom 3	3 990
Driver 3	1 990
Driver Parallel Lines	4 990
Dungeon Siege+Aranna	2 990
Empire Earth 2 Gold HU	1 990
Empire Earth 3 HU	3 990
Enemy Territory: Quake W.	6 990
Europa Universalis 3 HU	3 990
F1 Padlógáz HU	1 990
Fable HU	1 990
Fahrenheit	1 990
Fall: Last Days of Gaia HU	990
Far Cry	990
F.E.A.R. Gold HU	2 990
FEAR Perseus Mandate H	3 990
FIFA 07 HU	3 990
FIFA 08 HU	11 990
Flatout 2	1 990
Flight Simulator 2004	4 990
Flight Simulator X Deluxe	11 990
FS kiegészítők, /-től	4 790
Football Manager 2008	9 990
Frontlines: Fuels of War	7 990
Fuvarmágnás HU	5 990
Gears of War HU	4 990
Ghost Recon Adv. W. 2	2 990
Glory of the Roman Emp	1 990
Golden Compass	6 990
Gothic 2 Gold	1 990
Gothic 3 HU	3 990
Grand Theft Auto 3	2 790
GTA Vice City	2 790
GTA San Andreas	3 990
GT Legends HU	1 990
GTI Racing HU	1 990
GTR (FIA GT R.) HU	1 990
GTR 2	2 990
Guild Wars (2006) /online	6 990
Guild Wars Factions /onl.	5 990
Guild Wars Nightfall /onl.	5 990
GW Eye of the North kieg.!	5 990
Guild Wars+Eye of the N.	9 990
Gun	2 990
Gyűrűk Ura: Király visszat.	3 990
Harc Középföldéért 2.	3 990
Haegemonia Gold HU	1 990
Half-Life 2	3 990
HL 2 Orange Box	11 990
HL 2 Episode 1+2	7 490
HL 2 Portal	3 990
HL 2 Team Fortress 2	7 490
Halo	3 990
Hard Truck Apocalyptic W.	1 990
Hard Truck A Rise of Clans	2 990
Harry Potter játékok, /db	3 990
HP 5 Főnix rendje HU	3 990
Hellgate London	11 990
Heroes of Might&Magic 3c.	1 990
Heroes 4 alap+két kieg H	1 990
Heroes 5 HU	4 990
H. 5 Végzet Pörölye HU	4 990
H. 5 alap+Végzet P. HU	6 990
H.5 Kelet törzsei HU	6 990
Hidden&Dangerous 2 Gold	1 990
Hospital Tycoon HU	3 990
Icewind Dale Saga	1 990
IL-2 Sturmovik 1946	2 990
Imperium Galactica 2 HU	990
Imperium Romanum HU	6 990
Jack Keane HU	2 990
Jade Empire Spec. Ed.HU	1 990
Jericho (Clive Barker's) H	7 990
Kane & Lynch (+dvd film)	3 990
Karib tenger kalózai 2: J.S.	2 990
Karib tenger kalózai 3	2 990
Knights & Merchants 2 HU	990
Knights of Honor	1 990
Knights of the Temple 2	1 990
Kung-Fu Panda (06.27)*	9 990
Legacy of Kain: Defiance	1 290
Lego termékek (EVM), /db	1 990
Lego Indiana Jones*	11 990
Lock On	2 390
Loki	4 990
Lord of the Rings Online	11 990
60 napos Gamecard	7 990
Lost HUN	7 990
Medal of Honor Warchest	3 990
Medal of Honor Pacific A	3 990
Medal of Honor Airborne	11 990
Medieval Total War 2	4 990
Medieval 2 + Kingdoms	6 990
Monster Jam*	7 990
MotoGP 2	1 990
MotoRacer 3 Gold	1 990
Narnia krónikái	1 990
Narnia: Caspian Herceg*	6 990
Need for Russia: Great. H.	1 990
NCSoft Gamecard 60nap	7 990
NFS Most Wanted	3 990
NFS Carbon HU	3 990
NFS ProStreet HU	11 990
Neverwinter Nights 1 pakk	3 990
Neverwinter Nights 2	5 990
Oblivion (Elder Scrolls 4)	2 990
Oblivion + két kiegészítő	6 990
Off Road (Ford)	1 990
Overlord HU	3 990
Painkiller	1 990
Panzer Elite Action	1 990
Paraworld HU	1 990
Pokoli Szomszédok HU	990
Pokoli Szomszédok 2 HU	1 990
Pokoli Szomszédok 3 HU	4 990
Port Royale 2 HU	1 990
Prey	2 990
Prince of Persia Sands of T.	990
Prince of Persia Warr. W.	990
Prince of Persia 1+2+3	2 990
Project Snowblind	990
Quake 4	3 990
Race 07 HU	7 990
Rainbow Six Lockdown	2 990
Rainbow Six Vegas	2 990
Rainbow Six Vegas 2	7 990
Rayman Raving RabbidsH	3 990
Red Faction 2	1 990
Red Orchestra	1 990
Resident Evil 3	1 990
Resident Evil 4	2 990
Restaurant Empire HU	990
Richard Burns Rally	1 290
Rise & Fall: Civ. At War	1 990
Rise of Nations Gold	2 990
Rise of N.Rise of Legends	1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold	3 990
Runaway HU	1 990
Runaway 2 HU	1 990
Rush for Berlin HU	1 990
Sacred Gold	1 990
Safecracker	990
Sam & Max Első évad HU	4 990
Screamer 4x4 HU	990
Secret Files Tunguska	1 990
Settlers 2 10th Anniversary	2 990
Settlers 6 HU	4 990
Sherlock Holmes Awaken	1 990
Sherlock vs Arsene Lupin	5 990
Shrek 3	3 990
Silent Hunter 3 HU	2 990
Silent Hunter 4 HU	6 990
Sim City 4 Deluxe	3 990
Sim City Társadalmak HU	11 990
Sims Deluxe	3 990
Sims Kiegészítő Pack 1	3 990
Sims Kiegészítő Pack 2	3 990
Sims 2 HU	8 990
Egyetem	7 490
Éjszakák	7 490
Vár az üzlet	7 490
Házi kedvenc	7 490
Évszakok	7 490
Jó utat!	7 490
Szabadidő	7 490
+Mesés díszletek,cuccok	2 990
+Csilli-villi cuccok	2 990
+Bulis cuccok	2 990
+Divatos H&M cuccok	2 990
+Trendi Tini cuccok	2 990
+Konyhai és fürdőszobai.	2 990
+IKEA Álomotthon/06.27*	2 990
Sims Laptop: Állatos k.HU	3 990
Kervárosi Krónikák HU	3 990
Hajótörött Krónikák HU	7 490
++Divatmánia Sims2-höz	2 990
++Lakásmánia Sims 2-höz	2 990
++Stílusmánia Sims2-höz	2 990
Spellforce Platinum	1 990
Spellforce 2	2 990
Spellforce 2 Gold	6 990
Spiderman	2 990
Spiderman 3(Pókember 3)	3 990
Spiderwick Krónikák HU	2 490
Splinter Cell Pandora T. H	1 290
Splinter Cell 1+2(angol)+3	2 990
Splinter Cell Double Agent	2 990
Spore Lénylabor HU*	1 490
Stalingrad	1 990
S.T.A.L.K.E.R.	6 990
Star Trek Legacy	990
Star Wars Battlefront	3 990
Battlefront 2	5 990
Empire at War	3 990
Empire at War: Forces	9 990
Knights of t. Old Republic	3 490
KOTOR 2	3 990
Lego Star Wars 2	3 990
Republic Commando	4 990
The Best of SW, 5 játék	9 990
régebbi SW játékok, /db	3 490
Starcraft Gold	1 990
Supreme Commander	6 990
SWAT 4 Gold HU	1 990
S.W.I.N.E. - HU	990
Született feleségek	2 990
Tabula Rasa /online	6 990
Terrorist Takedown 2 HU	2 990
Test Drive Unlimited	3 990
Thief 3	1 290
Timeshift HU	3 990
Tini Ninja Mutant Turtles	2 990
Titan Quest Deluxe kiadás	3 990
Titan Quest Immortal Thr.	3 990
Tomb Raider Legend	2 990
Tortuga 2 A két kincs HU	2 990
Trackmania United HU	1 990
Train Simulator	2 990
Transformers	3 990
Two Worlds	4 990
UEFA Euro 2008	7 490
UFO Afterlight HU	2 990
UFO Földönkívüliek HU	4 990
UFO Trilógia (2:HU,1:EN)	4 990
Universe at War	6 990
Unreal Tournament 3 HU	4 990
Vigyázz, kész, szörf	2 990
War Front HU	3 990
Warcraft 3 Gold	3 990
Warhammer Mark ofChaos	2 990
Wh 40K: Dawn of W. Goty	1 990
Dawn of War Soulstorm	7 990
Warrior Kings: Battles	990
Witcher HU	5 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H	11 990
World in Conflict HU	3 990
World of Warcraft	3 490
Burning Crusade (06.13.)	3 490
BattleChest (06.13.)	7 990
60 napos Gamecard	7 990
World Racing 2	1 990
X3: Reunion	1 990
Xpand Rally	1 990
Zoo Tycoon 2 HU	2 990

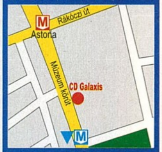
BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss termék-információval, listával
www.galaxisnet.hu

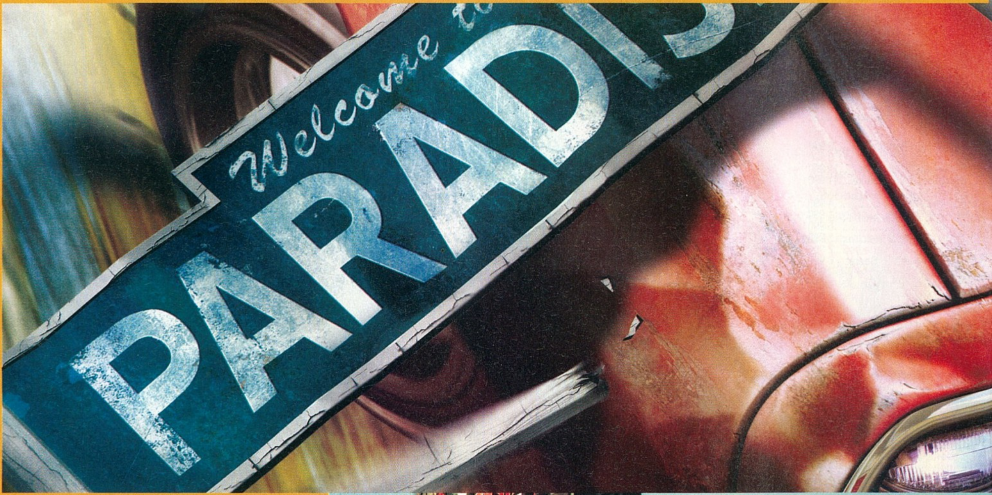
Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Áraink forintban értendők és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.06.05-06.30., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

Fejlesztő > Criterion **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2008. harmadik negyedév

BURNOUT PARADISE



VÉGRE! El sem tudjuk mondani, hogy mióta nyaggatjuk a Criterion képviselőit minden kiállításon, hogy erőltessék meg magukat, és adják ki PC-re is a remek Burnout-széria épp aktuális tagját. Eddig mindig a "jó, oké, majd gondolkodunk rajta!" válasszal kellett beérnünk, de most teljesen váratlanul az EA bejelentette a Burnout Paradise-t a mi platformunkra is.

Mivel ez széria debütálása PC-n, sokan talán csak annyit tudnak róla, hogy ez az EA másik versenyzős szériája a NFS mellett. Nos, az igazság az, hogy mi a Burnoutot mindig többre tartottuk, eszelős sebessége, hihetetlen ütközései és durva adrenalinzuhataga miatt. Itt nincsenek stöpszli autók, karburátor-bütykölés, vacillálás, hogy melyik gumit szereljük a gépre – nem, itt van egy útvonal, azon van több száz civil gép, hét másik vadállat, és hadd szóljon!

A szimpla száguldást (amennyire szimpla lehet 250-nel suhanni a csúcsforgalommal szemben egy autópályán) a turbórendszer dobja fel: szembesávban haladva, ugratásokkor, farolásokkor és legfőképpen, ha valakit sikerült kilök-

A kiadott képek meglepően hülye arányúak, reméljük a végleges verzió tudja majd a hagyományos 1280-at is...

nünk, töltődik a nitró, amivel újabb fokozatba kapcsolhatunk. Az ellenfelek kilökése a játék legszórakoztatóbb része, nekilökhetjük őket a falnak, egy busznak, vagy szépen feldörzsölhetjük őket a korlátra.

Ehhez jön hozzá a Paradise, az ötödik rész, aminek a nagy újítása a teljesen nyílt város, ahol szabadon száguldozhatunk. Nincs menü: ha elindul a játék, akkor – a Guns remek Paradise Cityjével kísérve – bekerülünk a városba, ahol szabadon lófrálhatunk. A város mind a 120 lámpás kereszteződése egy kihívást rejt, a szokásos versenyek és road rage-ek (X idő alatt kell minél több ellenfelet szétzúzni) mellett megjelentek a stunt runok (ugratásokkal, reklámtábla-törésekkel kell minél több pontot összeszedni) és a menekülős marked man rendezvények. De a szabadság a miénk, akkor és azokat a versenyeket kezdjük el, amelyeket csak akarjuk. Ráadásul a futamok során is arra megyünk, amerre akarunk, rengeteg rövidítést, mellékutat találhatunk, és ha mondjuk a vonatsíneken akarunk zúzni, hát arra is lehetőségünk van.

AGE OF CONAN vs WORLD OF WARCRAFT

Megjelent az Age of Conan, és talán meglepő ugyan, de hatalmas sikert aratott. A 110 ezer gyűjtői kiadás már napokkal a megjelenés előtt elfogyott az előrendeléseknek köszönhetően, de épp most kaptunk e-mailt a Funcomtól, miszerint hat nap alatt sikerült elérniük a 400 ezres eladást, ami már most több, mint amit az Everquest 2, a Matrix Online és a Star Wars Galaxies együtt tudnak. Na de mire megy Conan a stílus királyával szemben?

A JELEN: Még nincs maximális szintű játékos - mire ezt olvassátok, már biztos lesz -, a legtöbb dungeont még nem derítették fel. Ilyenkor jó játszani egy MMO-val: az első napokban, amikor nem az ezrek által kitaposott FAQ-úton haladsz, hanem a magad útján...

A JELEN: A kiegészítő előtti utolsó patch már kikerült, most mindenki az utolsó dungeon utolsó bossait mészárolja. Aki már unja, az a pénzdíjas PvP bajnokságokban indul, akinek meg azzal is tele a hócipője, az szögre akasztotta a csatabárdot – így tett a mi Chrisünk is.

1 : 1

A JÖVŐ: Még el kell érnünk a 40-es szintet, még be kell lépnünk az első klánunkba, még nem vettünk részt város építésében és ostromában, nem volt részünk a főellenségekkel vívott harcokban, és a tárgyak készítésébe sem tudtunk mélyebben belenézni...

A JÖVŐ: A World of Warcraft jövője? Természetesen ez a következő kiegészítő, a megint tonnányi újdonsággal, új kaszttal és foglalkozással és persze plusz tíz elérhető szinttel jelentkező Wrath of the Lich King. És utána megint jönnek a patchkiegészítők, a sok-sok finomság...

2 : 2

A CHRIS FAKTOR: A kezdeti fanyalgás után Chris bizony keményen rákattant a Conanra is, ráadásul pont az ex-WoW klántársaival. Jelenleg egy medvesámán nőt istápol, reméljük csak addig, amíg rá nem jön, hogy Hyboria a férfiak világa...

A CHRIS FAKTOR: Ma már ott tartunk, hogy nem hajlandó megmondani, hogy mennyivel van 300 nap játékidő fölött. Igaz, ez mostanában nem növekszik, hisz a kiegészítőig visszavonult a derék Xain harcos, Kael'thas leölésében már nem is vett részt. Micsoda n00b!

3 : 3

Mindkét játék nagyszerűre sikerült, mindkettőbe órák, napok százait lehet beleölni. Igaz, a WoW manapság nem nyújtja a felfedezés izgalmas érzését, de ezt bőven ellensúlyozza a rengeteg végletekig csiszolt tartalom...

TOP 10

Amerika - 08.04.20-08.04.26

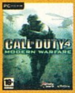
THE SIMS 2 KITCHEN AND BATH...
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ez ám a tartalmas vétel: 60 új cucc a lakásba!
PC GURU 08.06 — 30%

THE SIMS 2 DOUBLE DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Csakazért sem fogunk a double pene... szóval ide nem illővel viccelni
PC GURU -.- — 88%

THE SIMS 2 FREETIME
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Top 3-ban csak Sims... Hát, közeleg a világvége
PC GURU 08.03 — 85%

WOW BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
Hamarosan tovább bővül a kincsesláda, novemberben jön a WoW:WotLK
PC GURU -.- — --%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Beütött a crach: Chris végleg letette a lantot. Illetve a baltát...
PC GURU 05.03 — 96%



CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Akit érdekel a Call of Duty, lapozzon bele következő számunkba is...
PC GURU 07.12 — 95%

SINS OF A SOLAR EMPIRE
STARDOCK . IRONCLAD
No meg az is, akit a James Bond játék izgat...
PC GURU 08.05 — 88%

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Helyzetjelentés: Ricco karaktere megvan, de epix l00t nélkül
PC GURU 07.03 — 97%

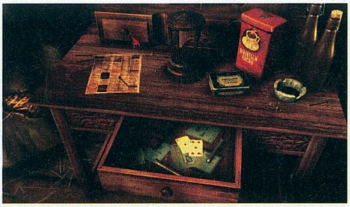
ASSASSIN'S CREED
UBISOFT . UBISOFT MONTREAL
Jövőre jön a következő rész, reméljük sokkal több tartalommal
PC GURU 08.05 — 79%

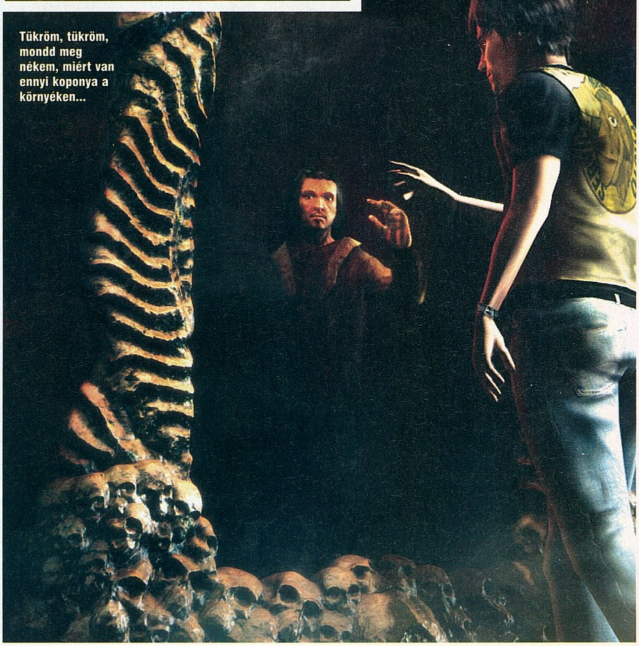
THE ORANGE BOX
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Vajon még idén megjelenik az Episode 3? Ezt mi is szeretnénk tudni...
PC GURU 07.12 — 96%

THE BLACK MIRROR 2

Fejlesztő > Cranbery **Kiadó** > dtp **Megjelenés** > 2009.

A néhány évvel ezelőtt megjelent, igencsak sötét hangulatú Black Mirror igen szép sikert aratott, úgyhogy tulajdonképpen az a meglepő, hogy ennyit kellett várnunk a folytatásra. Ez mondjuk nem a kiadón múlott, összesen három fejlesztőn ment végig a játék, most ott tartunk, hogy a Cranberry végzi a programozást, a sztorit a német King Art legényei írják, az eredetit összerakó cseh Future pedig konzulensként van benne a dolgokban – hogy ez most jó, vagy a sok bába közt elvész majd a digitális gyermek, az csak sokára derül ki. Az eredetileg 3D-snek indult program ma már – a karakterek kivételével – kétdimenziós formában pompázik, de így sem lett csúnya; sőt. A játék egy apró, elhagyatott észak-angol kisvárosban játszódik, hősünk egy Darren nevű férfi, aki szemet vet az újonnan megérkező rejtélyes és gyönyörű nőre. A gond az, hogy ezzel ugyanígy van Darren rosszindulatú főnöke is, ráadásul mintha valaki kergetné is Angelinát. Darren persze nem mond le álmai nőjéről, inkább nyomozásba kezd, és végül ez torkollik kemény thrillerbe kalandjátékos módon, azaz semmi erőszak, rengeteg fejtörő, még több elhagyatott kastély, szektás papok és persze vér.





Tükröm, tükröm, mondd meg nékem, miért van ennyi koponya a környéken...

EMPIRE: TOTAL WAR

Fejlesztő > *Creative Assembly* **Kiadó** > *Sega* **Megjelenés** > *2008. negyedik negyedév*

A Rómával foglalkozó Total War alkotói (a Medieval 2-t más készítette) három éve dolgoznak a sorozat legújabb részén, mely, mint arról korábban beszámoltunk, az ipari forradalom környékén, nagyjából 1700-tól kezdve 120 esztendőn át játszódik. E rövid időszak során Európa teljesen átalakult, akár az életmódot vagy ipart, akár csak szűkebben a hadászatot nézzük. Ennek egy része ugye a tengeri viadalok megjelenése, melyek a legapróbb részletekig le lesznek modellezve – ennek legszebb példája, hogy a lövedékek realisztikusan sebzik, szaggatják a vitorlákat, ami persze kihat a manőverezhetőségre is. Rengeteg felfedeznivaló vár mindenkit, csak a muskéták terén például felfedezhetünk a puskákon túl extra bajonetteket vagy durvább lőszereket – és szerencsére az újdonságok automatikusan elterjednek minden egységünknél. Civilization-ihletésként jelenik meg a Total War sorozatban először az államforma megváltoztatásának lehetősége – ha elég nagy a gazdasági baj, még a francia forradalmat is előidézhetjük (persze ez igaz az ötvennél is több nép mindegyikére). Az ágyúk és a muskéták miatt kiemelt fontosságúak lesznek a fedezékek, illetve az elfoglalható épületek.

NIKOPOL: SECRETS OF THE IMMORTALS

Fejlesztő > *White Birds* **Kiadó** > *GetGame* **Megjelenés** > *2008. harmadik negyedév*

Enki Bilal és a Nikopol-trilógia neve minden bizonnyal csak azoknak lesz ismerős, akik legalább Bate-szinten kedvelik a képregényeket. A franciául alkotó író/rajzoló művei nem a szokásos „szuperhős szétcsapja a világot" klisére épül, hanem elgondolkodtató, filozofáló jellegűek – valószínűleg épp ezért kerülte el a megjátékosítás alkotásait. Most azonban a Benoit Sokal által vezetett fejlesztőstúdió úgy döntött, hogy egy klasszikus kalandjáték keretei között mégis csak megpróbálkoznak a dologgal.

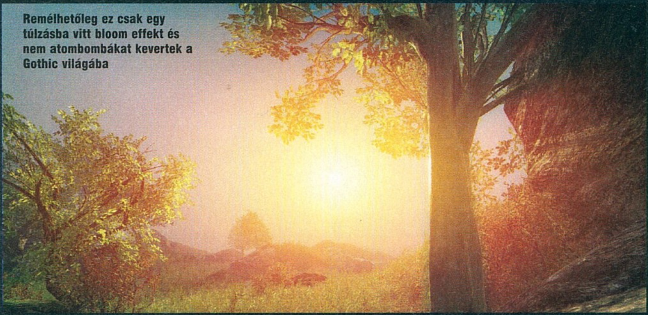
A kiindulópont az első Nikopol képregény, amelyből anno az Immortal című film is készült, igaz, tök más sztorival. A történet itt is változik, hisz az eredeti főhős fiát fogjuk alakítani, aki éppen apját keresi 2023 Párizsában. Ekkor a világ már teljesen más, mint ahogy ismerjük, a város felett például egy piramis lebeg megpakolva egyiptomi istenekkel, a kormány helyét meg egy fasiszta diktátor vette át. A White Bird csapattól megszokott lassú, de igen hangulatos játékmenetre lehet számítani, párbeszédekkel, tárgyak használatával és főként logikai fejtörőkkel – akció nem lesz.

Nem teljesen tudjuk, hogy mi zajlik a képen, de inkább nem is akarjuk megtudni...

Fejlesztő > Spellbound **Kiadó** > JoWood **Megjelenés** > 2009.

GOTHIC 4: ARCANIA

Gothic – csodás ötlet, hibákkal teli kivitelezés. A seregnyi rajongónak köszönhetően ma már, pár évvel a megjelenés után a Gothic 3 eljutott szépen játszható szintre, így a kiadó kötelességének érezte, hogy bemutassa a következő részt. Igaz, időközben fejlesztőt váltottak, és ez más változásokkal is járt. Ilyen például a sztori: az előző részek névtelen hőse király lett, és hamarosan megszállja a déli szigeteket. Ennek mindenki örül, kivéve a déli szigetek lakóit, és mivel az egyik ilyen figurát fogjuk alakítani, a főgonosz már meg is van. A mágia is erősebb lett (az Arcania alcímmel is erre akarnak utalni), a szokványos pusztító mágiák mellett lehetőségünk lesz megváltoztatni az időjárást, vagy a nappalból éjszakát varázsolni. A 80 órásra tervezett kaland új motorral készül, és rengeteg összefüggő, a későbbiekre kiható küldetésszal lesz benne. Ha például eléggé bevágódtunk az egyik szigeten, akkor máshol kineveznek minket árulónak, és ez kihat minden későbbi küldetésre – új szálak válnak elérhetővé, mások pedig végleg lezárulnak. A megjelenés 2009 végén esedékes, remélhetőleg a Games Conventionön ki is tudjuk próbálni...


Remélhetőleg ez csak egy túlzásba vitt bloom effekt és nem atombombákat kevertek a Gothic világába

KÉSZÜL A DOOM 4!

Igen, hiába apró csapat az id, hiába dolgoznak egyszerre következő játékukon (Rage) és grafikus motorjukon, jutott erejük arra, hogy bejelentsék a következő Doom-epizódot. Nagyjából itt meg is álltak az információk szórásával, de azt mi biztosra vesszük, hogy ez is az id Tech 5 névre keresztelt új motorral készül, és arra is nagy összegű fogadásokat kötnénk, hogy tartalmát tekintve egy jó véres, brutális, démonokkal és böszme nagy fegyverekkel megpakolt FPS lesz. Megjelenés? Hát, ha a Rage kijön jövőre, akkor talán-talán 2010-ben a Doom 4-et is kipróbálhatjuk...

TOP 10

ANGLIA - 08.05.11-08.05.17

FOOTBALL MANAGER 2008
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Az angolok legalább a játékokban kijuthatnak az EB-re
PC GURU 08.02 — 90%

CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Call of Duty 5... vajon lesz olyan jó, mint a CoD4?
PC GURU 07.12 — 90%

THE SIMS 2 FREETIME
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Már készülünk a Sims 3 kiegészítők mindent elöntő áradatára
PC GURU 08.03 — 85%

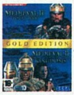
ASSASSIN'S CREED
UBISOFT . UBISOFT MONTREAL
Altair PC-s kalandjaiból is elfogyott pár százezer
PC GURU 08.05 — 79%

WARHAMMER 40K: SOULSTORM
THQ . IRON LORE
Már nagyon várjuk a Dawn of War 2-t. Mondjuk a SC2-t még jobban
PC GURU 08.05 — 75%

CIVILIZATION 4 COMPLETE
THQ . IRON LORE
Ezzel mindenki bátran meglepheti magát, nem fog csalódni
PC GURU - . - — --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ugyan a Sims 2 még nagy király, de közeledik az utód
PC GURU 04.10 — 95%

WOW BATTLE CHEST
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nemrég 360 ezer játékost bannoltak csalásért. A SOE csendesen sír...
PC GURU - . - — --%



MEDIEVAL 2 TOTAL WAR - GOLD
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
És az ipari forradalmak után vajon melyik korszak jön?
PC GURU - . - — --%

THE SIMS CASTAWAY STORIES
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kár, hogy nem a Lost szigetére mentek, az érdekesebb lett volna
PC GURU 08.04 — 76%

DARK VOID

Fejlesztő > Airtight **Kiadó** > Capcom **Megjelenés** > 2008. negyedik negyedév

Képzeld el a Gears of Wart a feje tetejére állítva, és összekeverve a remek Crimson Skies-szal. nem megy ugye? Igen, első pillanatra a dolog méretes nagy állatságnak tűnik, pedig a Dark Void nagyrészt erről fog szólni. A külső nézetes, sci-fi környezetű akciójátékban ugyanis az átlagosnál nagyságrendekkel több lesz a vertikális küzdelem, azaz majdnem mindig alattunk vagy felettünk levőkre kell lövöldözni. A nagy húzás az egészben, hogy ez nem csak a szokásos módokon van megoldva (fickó áll a tető szélén), hanem nekünk kell falakon felhágnunk. Ehhez persze nem árt hősünk, Will tapadós csizmája, de mivel ez adott, nem lesz gond a falakon rohangálással, a függőleges fedezékharccal.

És hogy mi az a Crimson Skies-párhuzam? A fejlesztők dolgoztak azokon a játékokon is, így ide is beletettek egy kis repkedést. Nem csak jetpack és Vasember-szerű repülőruha lesz elérhető (a nagyrészt függőleges harcmező miatt ugye), de a játék második felében már repülő csészealjakat is elköthetünk, hogy ion-, lézer- és plazmaágyúval vágjunk rendet a hirtelen eltörpült ellenfelek között!

Fejlesztő > Cinemax **Kiadó** > Akella **Megjelenés** > 2008. harmadik negyedév

NUMEN: CONTEST OF HEROES

Addig játszottad a Diablo 2-t, hogy elkopott a korong, letudtad a Divinityket, kimaxoltad a Sacredet a Dungeon Siege-ekkel együtt és még a Titan Quest bugjain is végigszenvedted magad, de még mindig nem untad meg a stílust? Akkor örvendj, mert készül a Numen, az oroszok elgondolása erről a műfajról. Az ősi Görögországban járunk, ahol a szokás szerint kissé balga istenek elveszítenek egy mágikus tárgyat, és most mindenki egy hőst keres, hogy az hozza vissza. Nyilván kitaláltátok: ez a hős leszünk mi. A játékmenet a klasszikus kattintgatós-ikonos, RPG-nek beígért tápolóbajnokság, rengeteg varázsfegyverrel, millió mágiával és speciális támadással. Csak három kaszt közül lehet választani (harcos, varázsló, vadász), de a változatosságot azért szerencsére növeli, hogy választhatunk a kilenc isten közül, és persze mind más és más küldetéseket és jutalmakat ad, ha elég elszántan védjük érdekeit.

Az északi sarktól a sivatagokig mindenhol letaroljuk az élővilágot

AZT BESZÉLI már az egész ipar...

A Capcom mostanában erősen nyomul PC-n is, és úgy néz ki, hogy ez a hullám az elkövetkezendőkben is csak erősödni fog. Jelenleg két játékról terjed a pletyka, miszerint megjelennek majd PC-re is, az egyik a **Resident Evil 5**, a másik pedig a **Street Fighter 4**. Mi bármelyiknek örülnénk!

30%

Szép kis jogászi baleset lehetett eldönteni a Mass Effect széria további sorsát, de úgy tudjuk, hogy a felek úgy egyeztek meg, hogy a sorozat megmarad konzolon X360-exkluzívnak, de mellette az EA multiplatformos vénáját is kielégíti, hogy PC-re is megjelenik minden rész. **Mass Effect 2**, jövő novemberben? Itt hallottad először...

80%

Az id ugye bejelentette, hogy készül a Doom 4, de más neves sorozatoknak is készül a folytatása, vagy épp a remake-je. A 2K Marin ugye állítólag az új **UFO**-t készíti, és az Ensemble-ről sem hisszük el, hogy a Halo Wars mentén ne dolgoznának az **Age of Empire 4**-en. És akkor ott van Meier papa és a **Civ 5**, az IO és a **Hitman 5**, a Ubisoft és a **Ghost Recon 4**. No meg ugye a **Diablo 3**...

80%

Siker és bukás

Amikor az Amazin' Software nevű,
játékfejlesztéssel foglalkozó cég
megalakult 1982. május 28-án, kö-
zel napra pontosan 26 évvel ezelőtt, még
senki nem sejtette, hogy a hamarosan
névváltáson keresztülmenő vállalat egy-
kor a játékipar legnagyobb alakja lesz.

Az első négy játékuk pontosan egy év-
vel később jelent meg, és már ekkor
meglepték a világot. Ott volt a legen-
dás Archon, mely a táblás játékokat
ötvözte akcióval, vagy a M.U.L.E., az
első multiplayer játék számítógépre! Ott
volt a flipperjátékok készítésére alkalmas
Pinball Construction Set, amelyből 300
ezer példány fogyott, és ezzel
az Electronic Arts (hiszen er-
re változtatták a nevüket) el-
ső bestseller sikerévé vált.

Az EA azóta egyre na-
gyobb sikereket gyárt,
beindult az EA Sports
részleg, megjelent és
történelmet írt a Sims, és nemrég be-
jelentették az EA Freestyle brandet is.
Szerencsére ma már az EA is belátta,
hogy a gyors, összecsapott, licencek
alapján készült programoknál sokkal
több hasznot hoznak a fantáziadús
új franchise-ok, az eredeti ötletekre
épülő játékok, és ezt az idei felhozatal
végre türközi is. A Mirror's Edge az év
egyik általunk legjobban várt játéka, a
Dead Space is rendkívül ígéretesnek
tűnik, érkezik a Rock Band és a Spore,
a DS-re készülő sikervárományos, a
Zubo, új felfogás alapján megy to-
vább a Battlefield-sorozat, és ott van
a csak jövőre érkező Dragon Age és
Warhammer Online is. Az eredeti já-
tékok listája csak tovább bővül: a
legújabb szereplő ezen a porondon a
BattleForge, az EA Phenomic vadona-
túj koncepciójára épülő RTS. Hogy mi
ebben az új és mi ebben a jó? A követ-
kező oldalakon kiderül.

Folytatás a 18. oldalon!

írta . Sasa

Mióta valaki rájött az EA-nél, hogy a pénzkeresés egyik legegyszerűbb módja valamelyik épp népszerű, mások által kiválóan bemarketingelt film apropójára készített játékfeldolgozás, azóta kapjuk sorozatban az ilyen programokat. Az efféle projekteknél megszokott szigorú határidők és az ilyesféle munkákra általában alkalmazott tapasztalatlan fejlesztők kombinációjának hatására e játékok ugyan általában anyagilag nem veszteségesek (bár a nyomorult Catwomenről még ez az egy pozitívum sem mondható el), de a cég ázsióját borzasztó módon sebzik ezek a vérszegény próbálkozások.

Jó néhány ilyen pocsék program (ezek jó része, mint a Batman Begins, vagy az Alien versus Predator Extinction a PC-t elkerülte) után az EA úgy döntött, hogy ami sok az sok – mennyiség helyett a minőségre, licencelt termékek helyett az eredeti, alapoktól felépített sorozatokra helyezik a hangsúlyt. Ennek meg is lett az eredménye, a játékok osztályzatait összegyűjtő GameRankings és MetaCritic oldalak tanulsága szerint az EA-játékok átlag besorolása az utóbbi két évben meredeken nő.

Néha-néha azonban visszaesik a kiadó a régi stílusba, egy-egy gyors pénztermelő akció keretében visszatérnek a régi módszerekhez. A legjobb példa talán a Sims körül zajló haddelhadd, ott is a már-már átverés szintű „Cuccok". Sajnos ilyen igyekezettel nyúlnak hozzá néha a Gyűrűk ura világához, a konzolos Third Age és a PSP-s Tactics is méltatlan minőségű volt, mind Tolkien könyveihez, mind Peter Jackson filmjeihez. És sajnos ilyen programnak tűnik az új Gyűrűk ura feldolgozás, az agyatlan akcióra és a könyv – vagy akár a filmek – szellemiségétől teljesen eltávolodott Conquest. Hogy mi bajunk van az új játékkal, azt megtudod a következő oldalakon…

Folytatás a 19. oldalon!

Az Electronic Arts felemás lapjai...

Battleforge

A z igazat megvallva néhány éve megcsömörlöttem az RTS-ektől annak ellenére, hogy anno, a Dune 2-től kezdve az egyik kedvenc műfajom volt. Valahogy egyszercsak elegem lett; megőrültem a kristály/energia/arany gyűjtögetésétől, abból, hogy az első dolgom mindig egy barakk felhúzása és hogy bármennyire is gyorsan csináltam mindent (persze minden játékban ugyanazt és ugyanúgy), egy 15 éves kissrác neten két perc alatt lezúzott – vagy ha épp nem akadt ilyen, akkor a szerkesztőségben Chris vert szénné mindenkit.

ÚJ UTAKON

A hosszú évek alatt a műfaj megkopott, és egy-két kivételtől eltekintve (Company of Heroes, World in Conflict) ugyanazokkal a sémákkal találkoztam hónapról hónapra, csak egyre szebb csomagolásban, néha hősökkel, néha RPG-elemekkel, néha tízmillió egységgel. Éppen ezért jelent üdítő színfoltot a Spellforce készítőinek legújabb játéka, amely teljes egészében szakít a hagyományokkal. Jó volt látni, hogy az EA is hajlandó kockáztatni kicsit, és nem mondjuk egy harmadik Battle for Middle-Earth-szel vagy egy C&C mellékszállal bízták meg a csapatot.

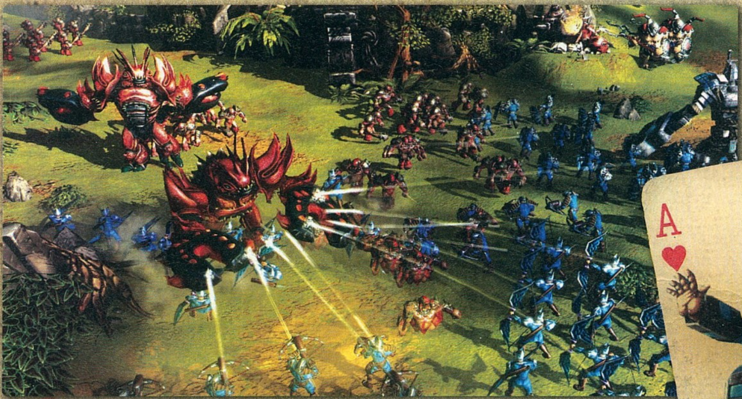
A BattleForge alapjában véve egy ízig-vérig valós idejű stratégiai játék, a különbség mindössze annyi a stílus többi képviselőjével szemben, hogy a készítők a népszerű gyűjtögetős kártyajátékok alapjaira helyezték az egységgyártást, valamint megtoldották egy monstre, maximum 12 főt támogató kooperatív játékmóddal az egészet.

Az ilyen és ehhez hasonló ötletek hallatán azonnal szkeptikussá válik a cinikus, sok ígéretet hallott újságíró, aki ugyan vágyik az újdonságra mégis első reakciója a „na ez tuti nem fog működni... belebuktok". A bejelentések hallatán bennem is ezek a gondolatok fogalmazódtak meg – egészen addig, amíg személyesen ki nem próbáltam a játékot és végig nem hallgattam az ötletgazda élménybeszámolóját a tervekről, a fejlesztésről és a mikrofizetős lehetőségekről.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A BattleForge lényege a kártyapakli, amit kezdéskor mi magunk rakunk össze az általunk birtokolt lapokból válogatva. Egy játékos által játszott meccseken értelemszerűen a pakliban helyet kell kapnia támadó, védekező és gyógyító varázslatoknak is, no meg persze lényidézéseknek, hogy legyen mivel legyalulni az ellenfél szörnyetegeit. A BattleForgeban tehát nem kell klasszikus erőforrás-menedzsmenttel, bányászattal bajlódnunk

Folytatás a 20. oldalon



A sztori valamivel mélyebb, mint a kékek versus pirosak epikus története, de nem sokkal - nem is ez a lényeg!

Lord of the Rings: Conquest

Mára természetessé vált, hogy a nagyobb sikerű, vagy annak gondolt filmek premierjére készülnek annak játékadaptációi is. Az általában kritikán aluli próbálkozások az esetek többségében anyagilag sikeresek lesznek. Ilyen például az összes Pixar-feldolgozás, amik a célcsoport igényeinek megfeleltek és ilyen volt legutóbb a Transformers játék is, ami minősége ellenére több mint kétmillió példányban talált gazdára (hogy a Cars nyolcmillióját ne is említsük). Mindennek tudatában nem véletlen, hogy minden sikeresebb mű szó szerint megkapja a magáét, mi játékosok pedig csak reménykedhetünk, hogy minimum egy King Kong vagy Chronicles of Riddick színvonalú alkotás kerüljön ki a fejlesztőstúdiók kezei közül.

GYŰRŰK URA SZÁZADSZOR

Érdekes, hogy minden idők egyik legjobb fantasy története egészen addig szinte senkit nem érdekelt játékfronton, amíg nem kapott filmadaptációt. Peter Jackson közel három milliárd dollárt fialó (plusz DVD-k, plusz bábuk-pólók-könyvek) trilógiája láttán azonban vérszemet kapott az Electronic Arts, így a jogok megvásárlása után nem telt el úgy év, hogy ne találkoztunk volna Zsákos Frodóval valamilyen platformon. Ezzel egyébként semmi bajunk nem volt, mivel a Battle for Middle-Earth első és főleg második része egész jól sikerült, csakúgy mint a konzolos akciójátékok. A sorból egyedül a PSP-s Tactics lógott ki, ami se szép, se jó nem volt, illetve a Third Age című akció-RPG szörnyszülött, ami legalább jól nézett ki.

A múlt havi, Londonban megtartott EA játékbemutató legnagyobb meglepetését ismét egy Gyűrűk ura játék okozta. Az első hír, miszerint azt az eddig kizárólag minőségi játékokkal előrukkoló Pandemic fogja készíteni, bíztató volt. A regény csodás világába és a fejlesztőkbe vetett hitem egészen addig a pillanatig tartott ki, amíg be nem léptem a hatalmas dérrel-dúrral

Folytatás a 21. oldalon

Szegény öreg Szilszakállból is játszható karaktert készítettek, pedig az évezredes ent erre aztán nem szolgált rá. Még ha a túl lelkes Hamariberkenye lett volna - de nem...

Folytatás a 18. oldalról!

és ugye az is nyilvánvaló, hogy a sereget sem a klasszikus módon kell építeni.

Erőforrásokra persze azért szükségünk van, hiszen több manával gazdálkodhatunk, ha folyamatosan előrehaladva a pályán – a Company of Heroeshez hasonlóan – leromboljuk, majd elfoglaljuk a kerületekre osztott térkép őrtornyait.

A stratégiailag fontos területek elfoglalása több szempontból is létfontosságú. Először is megnő a már említett manaforrásunk, így több lapot tarthatunk kijátszva egy időben. Másodszor lényeket csak és kizárólag a már birtokunkban lévő territóriumon idézhetünk meg, tehát nem tudunk beteleportálni egy szakasznyi sárkányt az ellenfél főhadiszállására. Ennek köszönhetően a BattleForge ütközetei szinte mindig a frontvonal közvetlen közelében zajlanak – csak persze ez több egyszerre dúló kisebb csatát is jelenthet. Itt jön képbe a kooperatív játéklehetőség!

A bemutatón Csaba barátommal ketten vágtunk neki az ütközetnek a pálya két szegletéből, hogy a középen lévő gigantikus gólemet legyőzzük. Csaba támadó kártyákkal, én pedig védekező és gyógyító lapokkal indultam – és pakoltunk lényeket is a pakliba. A saját seregem irányítása mellett folyamatosan figyeltem barátom hadmozdulatait, hogy a megfelelő időben gyógyítsam, vagy extra páncéllal ruházzam fel az enyémnél jóval táposabb egységeit. Ő pedig a megfelelő pillanatban tűzgolyóval, vagy valami még extrább varázslattal húzott ki a pácból. Eszméletlen jó élmény volt egyszerre több mindenre figyelve, az utolsó utáni pillanatban kihúzni a másikat a csávából és látni rajta a megkönnyebbülést, majd később, a gólem eleste után a diadalittas mosolyt.

Már ebből az egyetlen lejátszott ütközetből látszott, hogy mennyi taktikai és stratégiai lehetőség rejlik a játékban, hogy a kezünkben lévő pár lappal mennyi mindent kezdhetünk, és hogy együtt a két pakli mennyi új lehetőséggel bír. Mint feljebb említettem, a játék 12-fős kooperatív játékmóddal jelenik meg, tehát egészen szakosodott paklikat is létrehozhatunk, ilyen nagy bandánál már simán belefér, hogy akár többek is lények nélkül, mondjuk csak a védelemre koncentrálva rakják össze a paklikat.

A kártyákat bizonyos idő eltelte után általában újra és újra be lehet vetni, szóval elvileg működik a "várok és harácsolok" taktika is. Elvileg...

Ha a pálya legalább egyharmada már a miénk, megidézhetőek lesznek a legbrutálisabb egységek, az istenek követei. Ezekből egy lehet csak aktív egyszerre, de ez is bőven elég...

“Sokan keresik az RTS-ek megújításának módjait, és a Phenomic rá is talált egyre”

LAPOK ÉS LEHETŐSÉGEK

A játék kitalálójához intézett első kérdésem természetesen az volt, hogy milyen formában juthatunk új paklikhoz, kiegészítőkhöz és lapokhoz. A válasz egyelőre nem teljesen egyértelmű, de az már most biztos, hogy a küldetések teljesítéséért és a nagyobb, erősebb lények legyőzéséért lapokat kapunk. A készítők elképzelése szerint ezek ritka lapok,

Folytatás a 22. oldalon!

Folytatás a 19. oldalról!

beharangozott Conquest prezentációjára. Az ott látottak során sajnos egy világ omlott össze bennem. Borzalmas alapötlet, suta megvalósítás és egy alfa állapotban lévő bugos játék fogadott. És hogy lehet-e ebből novemberre épkézláb játékot készíteni? Valószínűleg nem...

CONQUEST!

A játék koncepciója egyszerű, mint a facsipesz: „vegyük élő a trilógia nagy csatajeleneteit, szedjük szét őket külön pályákra, szórjuk tele ellenfelekkel és hagyjuk, hogy ebben a káoszban a játékos addig hentelje szanaszéjjel magát, amíg el nem fárad". Ennyi.

a „sötét oldal" karaktereinek bőrébe. Azaz most először lehetünk gyűrűlidércek, kipróbálhatjuk milyen Balrogként földbe döngölni az ellent, és most csaphatjuk először falhoz barlangi trollként Samut.

A prezentáción bemutatott két pálya sajnos nagyon kezdetleges állapotban volt.

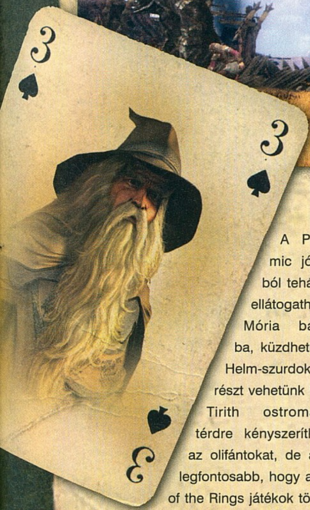
“ Az eladások biztos jók lesznek, de sok elégedett játékosra nem számítunk”

A grafika többször szétesett, a karakterek gyakran a levegőben jártak vagy a saját tengelyük körül forogtak. Nincsen ezzel

ző, hogy az adott szituációban kedvünkre váltogathatunk a mellettünk harcoló ismertebb karakterek között. Jelen esetünkben a szövetség oldalán hol Frodóval láthatatlanul szúrtuk nyakon az orkokat (ez is mennyire hű az eredetihez...), hol Gandalffal dobáltunk tűzlabdákat a várfalon (na ez meg főleg!), hol pedig Legolasszal íjaztuk az ellent. Az agyatlan gombnyomkodás idegesítőre, az elvileg taktikus harcra tervezett karakterek közti választás lehetősége pedig totálisan kiaknázatlanra sikeredett. Sebaj, gondoltam, ez csak a gyakorlópálya, nézzük a következőt!

A második bemutatott rész ismét egy ostrom. A filmből már ismert olifántokat és ha-

Minden két percnél hosszabb akciójelenet a filmből egy-egy különálló pálya



A Pandemic jóvoltából tehát újra ellátogathatunk Mória bányáiba, küzdhetünk a Helm-szurdokban, részt vehetünk Minas Tirith ostromában, térdre kényszeríthetjük az olifántokat, de ami a legfontosabb, hogy a Lord of the Rings játékok történetében először (a PSP-s borzalmat leszámítva) bújhatunk bele

semmi baj, hiszen anno a megjelenés előtt öt hónappal láttam a Forza 2-t cirka 13 frame/másodperc sebességgel futni. Akkor azt hittem, hogy sosem lesz belőle játék, a megjelenéskor aztán leesett az állunk mind a sebességtől mind pedig a játékélménytől. A technikai bakikat tehát felejtsük el, azok közül tuti kiküszöbölnek mindent – csak épp az első benyomást ez sem segítette...

A játékmenet hiányosságai felett azonban nem hunyhatunk szemet. A szurdok ostromát „szimuláló" első pálya afféle tréning misszió, ahol nincs más dolgunk, mint megállítani az orkokat, akik hol a várfalon, hol pedig a kaput berobbantva próbálnak térdre kényszeríteni minket. A Conquestre jellem-

talmas katapultokat felvonultató misszióban a harmadik filmhez hasonlóan Legolasé lesz a főszerep. Legalábbis akkor, amikor az olifántokat kell leigáznunk. Ennek a procedúrának három lehetséges módja lehet. Ha nem Legolasszal, hanem valamelyik másik szövetséges karakterrel próbálkozunk, akkor először érdemes elfoglalni valamelyik katapultot, és azzal halálos sebet ejteni rajta. Legolasszal minden sokkal egyszerűbb. Vagy az olifántok homlokán lévő pontba belelövünk egyetlen nyílvesszőt, vagy az olifánt testén felrohanva (a szokásos felvillanó gombok megfelelő sorrendben történő lenyomásával) ugyanebbe a pontba belemélyesztett tőrünkkel vethetünk véget a ton-

Folytatás a 23. oldalon!

Folytatás a 20. oldalról!

amiket valamilyen szinten random oszt a gép. A döntés fő oka a közösségépítés. A lapok ugyanis bármikor aukcióra bocsáthatóak, vagy akár elcserélhetőek – ergo, ha mindenkinek ugyanazt dobná a gép, nem lenne cserealap.

Ezek mellett az EA is folyamatosan készül új, tematikus kiegészítőkkel, de hogy ezekért ingame valutával, vagy igazi, hitelkártyáról átutalt összegekkel kell fizetni – na erre nem kaptunk végleges választ. Ez volt az a pillanat, amikor némi tanácstalanságot láttam az ötletgazda arcán, azaz egyelőre nem eldöntött mindez. Az EA új üzletpolitikája azonban arra enged következtetni, hogy lesznek fizetős boosterek, amivel szerintem semmi baj nincs. A gyűjtögetős kártyajátékokban pont ez az izgalmas. Venni egy boostert (gondolom ezt pár dollárból megússzuk majd), és izgatottan várni, hogy milyen lapokat rejt a csomag. Ezt követően indul be igazán a csereкereskedelem, a hivatalos portál fórumai minden bizonnyal izzanak majd, az egy-két felbukkanó ultraritka lapnak ugyanúgy csodájára járnak majd, mint a World of Warcraft ritka tárgyainak. Ezek mellett persze biztosan lesznek ingyenes lapok, hiszen folyamatosan lesznek újabb küldetések, pályák is, ezeket pedig újdonságokkal szórják tele.

TIZENKETTEN A VILÁG ELLEN

A paklivásárlási mizéria mellett több kérdést vet fel a 12 fős koop is. Az eddig példa nélküli próbálkozás – mert ugye itt a teljes sztorimód (plusz a skirmish-szekció) fel van készítve 12 játékosra – rengeteg hibalehetőséget rejt. Az első a pályaméret, amit a készítők szerint a legkönnyebb megoldani. A területek ugyanis hatalmasak, de benépesítve csak 12 fő esetén lesznek teljesen; azaz ha egyedül játszunk, rengeteg terület lakatlan lesz, és az elfoglalásra váró zónák száma is jóval kevesebb lesz. Az igazán nagy kihívás tehát tényleg nem ez, hanem a nehézségi szint és a játékegyensúly kialakítása. A bemutató pálya két ember számára tökéletes volt, jól tudtunk együtt dolgozni, gondolkodni, de hat-nyolc, ne adj isten 12 fő esetén egyelőre elképzelhetetlennek tűnik a dolog. A készítők szerint aggodalomra semmi ok, több mint egy éve csak a kiegyensúlyozáson és a lapok erősségén dolgoznak.

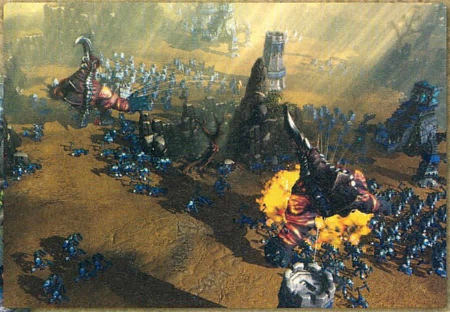
Ráadásul a Battleforge amellett, hogy remeknek ígérkezik, még szép is. Az ehhez hasonló játékokat pillanatok alatt agyonütheti a design, ami elég, ha a lapok megvalósításánál szenved csorbát. Ilyenről azonban szó nincs. A kártyák gyönyörűek, a „belőlük" készített 3D-s ingame modellek hasonlóan szépek, stílusosak és hangulatosak annak ellenére, hogy semmiféle hivatalos licenc, de még csak a Spellforce világ sem áll mögöttük. A hatalmas játéktéren felsorakozott több száz egység már most simán, reccenésmentesen futott a kiállított gépen, ami mondjuk valószínűleg nem egy átlag masina volt. Az optimalizációra azonban rengeteg idő van még, így biztos vagyok benne, hogy egy sima középkategóriás gépen simán elfut majd a BattleForge.

> "A Phenomic a Spellforce után a BattleForge segítségével megint elvarázsolt minket"

KOCKÁZTATNI KELL!

A BattleForge készítői mertek álmodni és nem kis kockázatot vállalva letérni az évtizedek alatt kitaposott útról. Remélem, próbálkozásuk sikert arat, és így más kiadók is új lehetőségek és ötletek irányába indulnak el. A változás jó, a változásra igenis szükség van, főleg egy olyan játékkategóriában, amely úgy tűnik, saját korlátai áldozata lett. A vártnál jóval kisebb sikert aratott Company of Heroes és World in Conflict jól példázzák, hogy nem elég, ha ma egy játék bitang jó. Nem elég, hiszen a játékosok egy részének elege lett abból, hogy az RTS-ek a Dune 2 megjelenése óta alig változtak. Ezért aztán tegyük félre szkepticizmusunkat és adjunk egy esélyt a BattleForge-nak – mert az újítás megérdemli azt!

A vörös seregek a tűz urát, a kékek pedig természetesen a jég istennőjét imádják. Bár a jobb oldali kép alapján nem biztos, hogy úgy tűnik, de ügyeltek a kiegyensúlyozásra!



Balra egy 3 vs. 3 csata egyik felhevült pillanata látható. Most képzeljétek el mindezt kétszer ennyi játékossal...

Folytatás a 21. oldalról!

pont van) ezért a multi miatt érdemes aggódni a legkevésbé. A tervek szerint lesz online kooperatív-mód (konzolon osztott képernyő is). Így és csak így tudom elképzelni, hogy a fanatikus rajongókon kívül bárki más is képes lesz tíz percnél többet játszani a Conquesttel.

A hősök mindegyike rendelkezik két-három extra harci mozdulattal

Majdnem minden ütközetet kipróbálhatunk a gonoszok oldaláról is. Ilyenkor persze értelmes sztorira nem kell számítani...

nás lény nyomorult életének. Mindeközben persze lent dúl a harc, egyetlen gombnyomással Gandalfra váltunk, és néhány villámmal megsütjük az orkokat, vagy Gimlivel apríthatjuk halomra ellenfeleinket, akik egyelőre gyenge animációk közepette rogynak földre. És hogy miért eme aprítás? A pályák időre mennek, és ez alatt valameddig el kell érni, vagy életben kell maradni, vagy le kell vágni meghatározott célpontokat. Összetettebb feladatoknak se híre, se hamva...

ÍGÉRET, NEM BIZONYÍTÉK

A már említett sötét erők mellett (Szarumán, balrog (!), barlangi troll stb.) a szövetség oldalán is kontrollálhatunk olyan karaktereket, amikről eddig álmodni sem mertünk. Ilyenek például az entek vezetője, Szilszakáll, aki hatalmas erejét használva tesz kárt mindenkiben, aki útjába kerül. Hatalmasakat lépve eltapossa az orkokat, falhoz vágja őket vagy gigantikus kődarabokat hajít hozzájuk.

Néhány pályán a „sima" karakterekkel lóra is pattanhatunk, de ez a része a játéknak tényleg végletesen kezdetleges állapotban volt: a látvány és a kontroll minden hasonló próbálkozás mögött messze elmaradt. Ezt pár percig láttuk csak,

“A Gyűrűk urából végre készíthetnének már egy rendes, klasszikus RPG-t is!”

de még ez is jóval több volt, mint amit a multiplayerből tudtak prezentálni – ezzel kapcsolatban ugyanis csak meséket hallottunk. A fejlesztők arra a játékmódra voltak a legbüszkébbek, amikor a „sötét" karakterekkel mindenki az egy szem Frodó életére tör, aki láthatatlanul menekül. Nem is értettem, hogy ez miért lenne jó bárkinek is – de sebaj, mivel ez a csapat hozta össze anno a Star Wars Battlefrontot (egyébként a két játék közt a sok sajtóbeszámolóval ellentétben nem túl sok közös

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?

Minden bizonnyal nem. A Gyűrűk ura minden formában hálás téma, így talán csak űrszimulátort nem készítenek majd belőle. Mindemellett olyan klasszikusról van szó, ami ennél méltóbb adaptációt követel – mert hogy ebből az amúgy remeklő Pandemic sem képes maradandó játékot összehozni, azt még a legnagyobb jóindulat mellett is biztosra vesszük.

Filmadaptációk eddig is voltak és ezután is lesznek. Sosem várunk tőlük extrém sokat, s talán éppen ezért örülünk, ha a King Konghoz hasonló alkotásokkal hoz össze minket a sors. A keresztapa nemsokára jubilál, így biztos, hogy még idén bejelentik a második részt (ott legalább a hangulat átjött, nem úgy, mint a Conquestnél), jön a Wall-E, a gyermekded Lego Indy és Lego Batman. Reméljük, a Conquest után az EA is belátja, hogy jobb, ha kellő időt és tervezést biztosítanak egy játékhoz...

Jack, James és Jason utódja

írta · Hancu

ALPHA PROTOCOL

A kaliforniai Obsidian stúdió a legendás szerepjáték-specialista Black Isle (Fallout, Planescape Torment, Icewind Dale) romjaira épült annak felosztása után. A kimondhatatlan nevű Feargus Urquhart vezette csapat a Neverwinter Nights 2-vel és a Knights of the Old Republic 2-vel bizonyította, hogy nem felejtették el, hogyan kell jó RPG-ket összekalapálni. Azóta is ebben a műfajban kalandoznak, sci-fi, fantasy és modern kori környezetet is meglátogatva.

Az egész szórakoztatóiparban ki tudja, hányadik reneszánszukat élik a kémes-szuperügynökös sztorik: Mission Impossible- és Bourne-filmek, 24, Alias, játékoknál meg elég a Splinter Cellt vagy a Metal Gear Solidot említeni. Az ember azt hinné, hogy 21 James Bond-film után ebben a műfajban már nemigen lehet újat mondani; jogosan, a 24 például láthatóan attól szenved, hogy nem tudja túllicitálni a saját korábbi évadjait feszültségben és konfliktusokban. Erre most jön egy szuperügynökös játék, ami egyetlen mondattal megoldja, hogy totál újszerű és izgalmas legyen. Az Alpha Protocol ugyanis azon az úton megy tovább, amin legutóbb talán a Deus Ex indult el: a hi-tech kütyükkel és ijesztő kaliberű fegyverekkel a világméretű összeesküvéseket felgöngyölítő ügynök történetét szerepjátékban tálalja.

Oké, miért is olyan nagy dobás ez? Hát mert a való világban, vagy valami ahhoz közeli környezetben játszódó szerepjátékot piszok nehéz csinálni. Sci-fiben vagy fantasyben bármilyen marhaságot meg lehet magyarázni azzal, hogy mágia, meg idegen technológia, és szevasz, nemcsak a logikátlanságokat simítottuk el, de még egzotikusabbá is tettük a világunkat meg a játékrendszert. Realisztikus környezetnél viszont minden apró részletnek tökéletesnek kell lenni, hogy a játék ne váljon nevetségessé és hiteltelenné, de azért izgalmas maradjon, a hősünk pedig tényleg hős legyen, és ne váljon rajzfilmfigurává.

RÉS A PAJZSON

A kilométeresre nyúlt felvezetés után lássuk, miből élünk. Adott egy tökéletesen kiképzett, ám tökéletesen tapasztalatlan CIA-ügynök,

AZ ÁLLAM ÉN VAGYOK

Vicces szokás az Obsidian háza táján, hogy a játékaik munkacímeit egytől egyig amerikai államoktól kölcsönzik. A KOTOR 2 volt Delaware, a Neverwinter 2 Pennsylvania, aztán a kiegészítője, a Mask of the Betrayer Massachusetts. Az Alpha Protocolt Project Georgia néven emlegették a hivatalos bejelentés előtt, a másik fejlesztés alatt álló játékuk, az Aliens világában játszódó RPG Project Connecticut néven fut, és bő két éve pusmognak egy harmadik, szupertitkos, Unreal 3-motoros játékról is, a Project New Jerseyről.

Ezúttal megálljuk, és nem kezdünk a BKV-sztrájkon felbőszült utasokkal viccelni. Affrancba...

Michael Thorton, aki az első éles akciója során rögtön világméretű összeesküvésbe fut bele, többszörösen elárulják, elvágják a forrásaitól, kapcsolataitól, és hirtelen rá kezdenek el vadászni a saját megbízói, mert olyasmiket látott, és tudott meg, amiket nagyon nem kellett volna. (Halkan jegyzem meg, hasonló a felütése a vicces-szuperügynökös Burn Notice tévésorozatnak is, reméljük, hamarosan ráharap valamelyik hazai tévécsatorna.) Szóval Michael hirtelen a világ legjobban keresett embere lesz, és nincs más választása, mint elővenni az alfa protokollt, azaz eltűnni a radarról, és totál illegalitásban, új személyiséget felvéve folytatni az akciót, mindenféle háttértámogatás nélkül.

„A képek alapján talán nem annak tűnik, de az Alpha Protocol egy vérbeli RPG lesz!"

Bár némelyik előzetes képen Michael kísértetiesen hasonlít Adam Sandlerre (és valljuk be, ez határozottan nem tesz jót a hősieskeményfiús image-nek), a készítők szándéka szerint a szórakoztatóipar három leghíresebb titkosügynökéből van összegyúrva. Ők a három J.B., úgy mint James Bond, Jack Bauer, és Jason Bourne. Mondjuk ennyi erővel Michaelnek is adhattak volna ilyen monogramot (plusz a kedvenc színésze nyilván Jack Black, rajzfilmhőse Johnny Bravo, zenésze James Brown, itala a Jim Beam), de sebaj. A három JB útján halad a fejlődésünk is. A játék elején szimpla ügynökök vagyunk, tudunk bombákat hatástalanítani, értünk a fegyverekhez és hasonlók, de az igazi filmszerű „felrobbanó repülőgépből kiugrani egy Ferrarival, miközben klónozott ninjákkal verekszünk és feltörjük a CIA adatbázisát egyszerre" típusú kunsztokat csak akkor tudjuk megcsinálni később, ha ügyesen rakosgatjuk a tapasztalati pontokat a képességeinkre. A fejlődés a Falloutra emlékeztet, nincsenek kasztok, ehelyett tíz fő képesség van, mindegyiket tíz szinten át fejleszthetjük; ezek határozzák meg, milyen eséllyel indulunk a harcba, illetve a többi szereplővel folytatott beszélgetésektől mit várhatunk. És persze nem kapunk annyi pontot a játék során, hogy minden képességet a maximumra tekerjünk a végére, hogy legyen inspiráció az újrakezdésre.

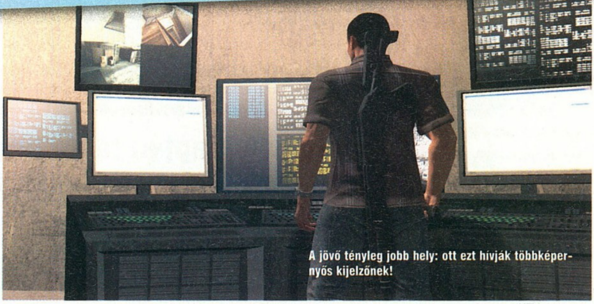
GOLYÓSZÓRÓ

A képességek egyes szintjei nem csupán abban nyilvánulnak meg, hogy Michaelt például nehezebb észrevenni lopakodás közben, vagy nagyobbat sebeznek a pisztolylövései, mindig jár valami akcióban bevethető új kunszt is a számadatok növekedése mellé. Ilyen például a Chain Shots nevű képesség, amikor megáll

Az ellenfél pozíciójából arra következtetek, hogy ez nem egy elit kommandós - az álcázás mestere képességet még nem sajátította el...

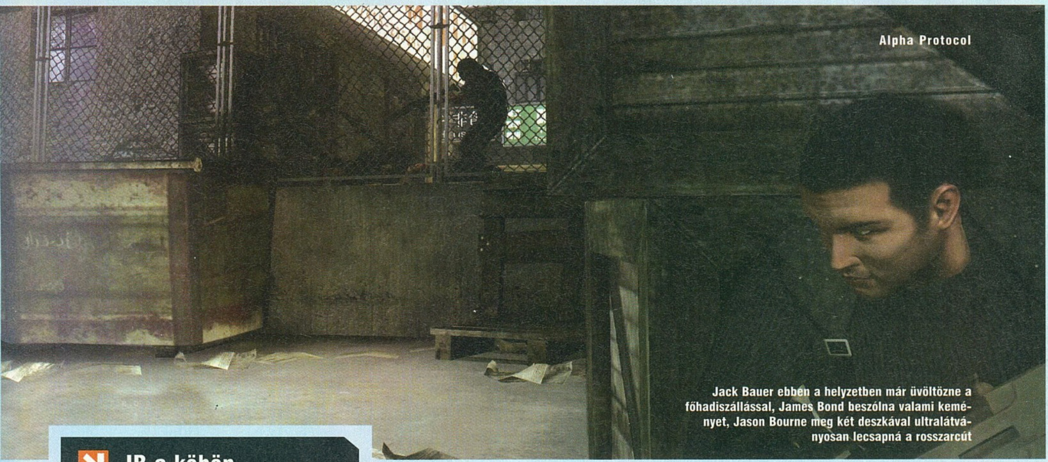
"Lövöldözés, lopakodás, kütyük - bármit bevethetünk!"

az idő, a kamera eltávolodik Michaeltől, mi ezt kihasználva megjelölünk néhány célpontot, majd a valós időbe visszatérve a célkeresztünk szépen végigugrál ezeken. Az eredmény: egy fedezék mögül kiugorva a szuperügynök fél másodperc alatt lelövi az összes, rá leselkedő rosszfiút – klasszikus akciófilmes klisé.



A jövő tényleg jobb hely: ott ezt hívják többképernyős kijelzőnek!

Ha már a harcrendszer témájához kavarodtunk: az teljesen real-time lesz, és külső nézetből irányítható. A legérdekesebb mechanizmus benne a kritikus találatoké: ha egy ellenfélre célzunk, a célkereszt körül megjelenik egy kör, ami lassan (vagy gyorsabban, a képzettségeinktől és a fegyvertől függően) elkezd zsugorodni, míg el nem tűnik egy ponttá csökkenve a szálkereszt közepén. Innentől garantált az azonnal ölő (vagy legalábbis többszörös sebzést biztosító) kritikus találat. Így találkozik össze a játékos ügyességére és reflexeire alapozó FPS (sikerül-e kellő ideig az ellenfélen tartani a célke-



Jack Bauer ebben a helyzetben már üvöltözne a főhadiszállással, James Bond beszólna valami keményet, Jason Bourne meg két deszkával ultralátványosan lecsapná a rosszarcút

resztet?) és a karakter képzettségeire épülő RPG (minél jobbak Michael statisztikái annál kevesebb ideig kell a célzással bajlódnunk, szenvednünk).

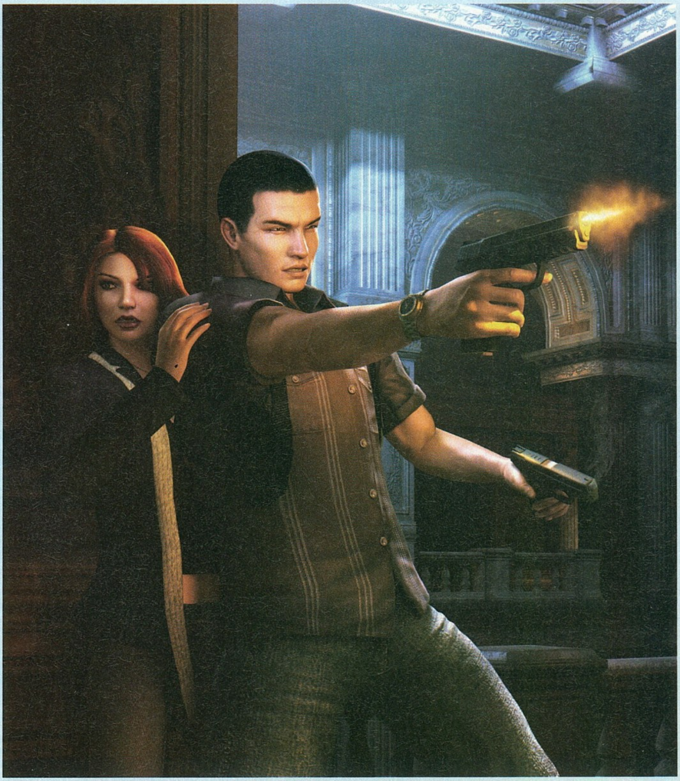
Maga a játék felépítése az Assassin's Creedre emlékeztet, csak itt az egész földgolyó a játszóterünk. Minden szuperkémes történet tele van egzotikus és veszélyes helyszínekkel, az Alpha Protocolból sem maradhat ki a világ körbeutazása. Minden egyes város a fő sztorivonal nagy rejtélyéhez egy újabb puzzledarabka, plusz egy rakás mellékes küldetést is kínál, amelyekkel pénzt, szövetségeseket, erőforrásokat, vagy újabb információkat szerezhetünk. Róma, Tajpej, Szaúd-Arábia, Moszkva – egyelőre ezekről a helyszínekről van tudomásunk.

A SZÍNPAD A TIÉD!

Egy igazi RPG általában annál jobb, minél kisebb szerep jut benne a szabályoknak, harcrendszernek, fegyvereknek, és úgy általában a számoknak – nem véletlenül szerepjáték a stílus neve, a lényeg hogy szerepet alakítunk, a szereplők bőrébe bújva cselekszünk és kom-

JB a köbön

A három JB-monogramos ügynök nemcsak a fejlődésünket, hanem a játékstílusunkat is meghatározza. A fejlesztők külön ügyeltek arra, hogy minden helyzet, ami a játékban előfordulhat, megoldható legyen más-más stílusokban. Ha például a nyomozásunk egy elhagyatott gyárépületbe visz, ahol ügyködésünket egy felfegyverzett őr közeledése zavarja meg, Michael szabadon dönthet, hogy melyik JB útját választja: szemrebbenés nélkül szitává lövi (Jack Bauer), valami trükkös távirányítós kütyüvel rárobbantja a plafont (James Bond), vagy elrejtőzik, meglepetésből támadva tarkón csapja az őrt egy telefonkönyvvel, és az eszméletlen testet elrejti (Jason Bourne). Persze nem kizárólag ezek az utak léteznek, tetszőlegesen kombinálhatjuk őket, létrehozva James Bauert, vagy Jack Bourne-t.



A kis vörös csak az egyik, az Alpha Protocolban becserkészhető hárem tagjai közül...

Itt hősünk már a repülés képzettség elsajátítása után látható Szaúd-Arábia egyik utcája felett

CSAJOK IS LESZNEK...

A szuperügynökök és a nők viszonya minden egyes kémtörténetben elég forró téma: a csajok konkrétan oda meg vissza vannak a hősöktől. Bár Michael még zöldfülű szuperkém, a csajozás területén is felnőhet James Bond mellé. A fő történetszálon is lesznek behálózható hölgyek, de a mellékküldetésekben is gyakorolhatjuk férfias sármunkat. Mivel a cselekvési szabadság és a történet alakítása a játék egyik fontos elve, semmi sem állhat az utunkba a hódítás során; mintegy minijátékként az ágyba cipelhetjük akár az összes nőnemű mellékszereplőt is, ha úri kedvünk úgy tartja.

Itt Michael még a nagy kitolás előtt látható, a játék ezen szakasza nem lesz túl hosszú...

munikálunk. Ez nem nagyon szokott megjelenni a számítógépes verziókban; persze, vannak beszélgetések, de az esetek nagy részében ezek csak abból állnak, hogy végigdaráljuk az összes választható mondatot, aztán a kapott infók alapján megyünk tovább. Nem igazi aktív játékelem, csak a sztori építésében van szerepe. Az Alpha Protocol ezen a területen próbál meg igazán nagyot villantani a Mass Effect és a Fahrenheit nyomdokain haladva. A párbeszédekben nem teljes mondatok közül kell kiválasztanunk, merre akarjuk terelni a dialógust, hanem hangulatokat, érzelmeket kifejező arcok jelennek meg olykor, amivel irányítani tudjuk a beszélgetés menetét. A párbeszéd valós időben zajlik, és az ikonok csak rövid időre jelennek meg, így gyorsan kell gondolkodnunk, hogy ideje-e fenyegető hangnemben folytatni a beszélgetést, vagy éppen barátságosan, kíváncsian, esetleg tartózkodóan. Valószínűleg ez a rész lesz a játék sikerének kulcsa: piszok nehéz lehet jól megoldani (rengeteg variációban kell a párbeszédeket felépíteni, és a szereplőknek meg az egész sztori alakulásának logikus reakciókat adni az egyes végkifejletekre), de ha sikerül... Külön bónusz, hogy elmosódnak a népmesei „rossz" és „jó" fogalmai, ahogyan a való életben is: nem minden fekete és fehér, az egyes szereplők folyton kavarnak egymás ellen, beépülnek, átvernek, és mindent megtesznek, hogy ne tudjuk, hányadán is állunk velük.

És hogy tulajdonképpen mi mindent is fogunk csinálni az Alpha Protocolban? Természetesen megmentjük a világot, rengeteg lövöldözés, üldözés, nyomozás árán, miközben kezdő ügynökből szuperkémmé válunk. Egy kis Deus Ex, egy kis Fahrenheit, egy kis Mass Effect, plusz Jack Bauer, James Bond és Jason Bourne vár arra, hogy felforgassa az RPG-k műfaját, és tényleg szerepjátékká tegye a szerepjátékot, olyan akciójátékból, ahol lehet növelni a hősök tulajdonságait.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 50%

VÁRHATÓ SIKER 90

A Deus Ex legszebb hagyományai térnek vissza egy némileg modernebb játékmenettel rendelkező játékban. Reméljük a sztori tényleg fordulatos lesz, és sikerül hozni a Falloutokra jellemző kasztok nélküli szakosodást is. hatalmas siker lehet belőle!

HANCU

PRO: Akció és RPG házassága, egyelőre tökéletesnek tűnő módon

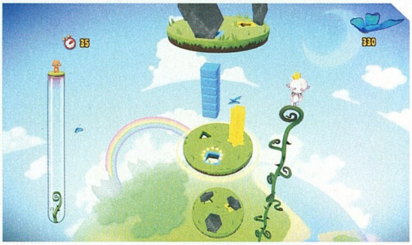
KONTRA: Szerintünk ez késni fog, 2009 végéig

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009 Q2

VISSZATÉR EGY ŐSI VESZÉLY.
FELTÁMAD EGY VÉGSŐ REMÉNY.
IZGALMAS, TAKTIKUS HARC EGY HÁROM FŐS ELIT OSZTAGOT IRÁNYÍTVA
HOZD LÉTRE SAJÁT KARAKTEREDET, ÉS HAGYD, HOGY BESZIPPANTSON A NYÍLT VÉGŰ, IZGALMAS, KALANDOS TÖRTÉNET
FORDULATOS FELFEDEZŐUTAK BOLYGÓRÓL BOLYGÓRA: LÉLEGZETELÁLLÍTÓ UNIVERZUM, NAGY FELBONTÁSÚ GRAFIKÁVAL ÉS TEXTÚRÁKKAL.
A TÖBBSZÖRÖSEN DÍJNYERTES
SCI-FI SZEREPJÁTÉK
IMMÁR MAGYAR FELIRATTAL, PC-N IS!
MASS EFFECT
UNIVERZUMUNK SORSA
A TE KEZEDBEN VAN
HU
7990Ft
CDPROJEKT
BIOWARE
SOUNDS BEST ON Sound BLASTER X-Fi TECHNOLOGY
MEGJELENÉS: JÚNIUS 19.

GEARS OF WAR 2 Microsoft Epic 2009

Az Epic, pontosabban CliffyB végre bemutatta a világnak a Gears of War 2-t, ami az ígéretek szerint sokkal nagyobb, jobb és keményebb lesz, mint stílusteremtő elődje. Az alapok – szünet nélküli akció, fedezékharc, gyönyörű grafika – nem változnak, viszont ezúttal egy igazi háborúban veszünk részt, akár több száz karakterrel együtt. Lesznek hatalmas szörnyek, melyek mellett az első GoW behemót Brumakja is eltörpül, lesznek új fegyverek (a kedvencünk a különösen multiban hatékony gázakna), és néhány új agresszív megmozdulás is. Ilyen a láncfűrészekkel vívott párbaj, a túszként magunk elé tartható locustok, vagy a még több járműves aratás. Emellett kibővül a multi is (5 vs. 5, szóval még mindig nem tömeghent a dolog), és állítólag a sztori is mélyebb lesz a „ittvannakazidegeneköljünkwaaaa!" szintnél. Egyelőre csak konzolra jön, ám tippünk szerint jövőre PC-n is megjelenik. Amint ezt biztosra tudjuk, visszatérünk a játékra!



ROOGOO Southpeak Spidermonk 2008

Az előző szám LOVE című agymenése után most itt van még egy nem teljesen hagyományos játék, a nyár elején megjelenő, furcsaságát már különös nevében is jelző Roogoo. A játék lényege, hogy az égből hulló, eltérő formájú alakok alatt úgy forgassuk a lyukas korongokat, hogy minden darab a megfelelő alakú és színű likba hulljon. Bár ez egyszerűnek hangzik, az egyre gyorsabb meteorok, különféle akadályok, illetve a munkánkat nehezítő meemoo lények miatt hamar füstölni kezd a fejünk az erőfeszítéstől.

X-BLADES Gamecock Gaijin 2008

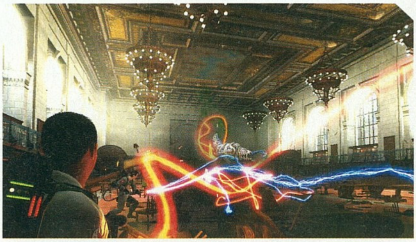
A meglehetősen semmitmondó cím egy anime stílusú, vad mészárlásokkal telitűzdelt akciójátékot takar, melyben Ayumi nevű csini hősnőnk démonok és más rosszarcúak egész hadát szabdalja szét a világ minden sarkában (a sztori nem ér sok szót, de legalább rengeteg eltérő hangulatú pálya lesz). Két kardja képes lövöldözésre is, ezek mellett mintegy húszféle varázslatot ereszthet el a fagyasztástól az időlassításig. A játék leginkább a Devil May Cryt idézi, vad ugrándozás, hatalmas ütközetek, sok főellenfél, no meg rengeteg vad beszólás és átvezető jelenet.

STALKER Clear Sky
GSC GW
GSC WP 2008

A jelenlegi tervek szerint a történetileg előzmény, lényegét tekintve pedig egy önállóan is futtatható STALKER-kiegészítő, a Clear Sky augusztus 29-én jelenik meg. Hisszük, ha látjuk (az alapjáték megjelenése körül éveken keresztül tartott a mizéria), mindenesetre a játékmenetben végrehajtott változtatásoknak örülünk. Talán a legjobb, hogy a sztori teljes scriptelése helyett ezúttal mi dönthetjük el, hogy a játéktéren (ennek fele új, fele az eredetiből ismert, de kismértékben azért átalakított lesz) egymással küzdő kilenc banda közül melyikhez csatlakozunk. Választásunktól függően kaphatunk küldetéseket és tápokat – fegyvereinket és páncéljainkat például most lehet javítani, fejleszteni, ezerféle kiegészítővel ellátni. És ami a legjobb: az amúgy intelligens ellenfelek végre tudnak gránátokat dobni!

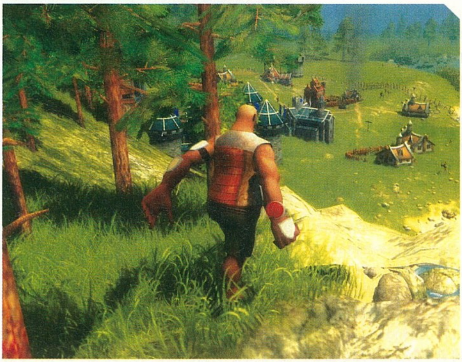
THEY
IMC és Metropolis
Metropolis 2009

A They egy szokványos FPS lesz, mely Londonban kap helyet, és furcsa csápos idegenek támadását kell benne visszavernünk. A saját, mindenféle szépre képes motor mellett a játék legnagyobb húzása a fegyverek alakíthatósága. Ezt minden eddiginél magasabb szinten űzhetjük, olyannyira, hogy még ki is pingálhatjuk az általunk összerakott mordályokat. A sok ezer alkatrész közül válogatva minden fegyvert két csőből, egy generátorból (ez a lőszert módosítja) és egy speckó helyre rakott kiegészítőből rakhatunk össze. Kreálmányainkat elmenthetjük és bármikor előhívhatjuk, szóval mindig alkalmazkodhatunk a kihívásokhoz.



GHOSTBUSTERS
Vivendi Terminal
Reality 2008

A szellemirtók Halloween napján térnek vissza, és úgy tűnik, hogy a legendás C64-es játék után ismét egy színvonalas alkotásban. A külső nézetes akciójáték egy része szokásos lövöldözés lesz – protonfegyverrel szellemeket –, de olykor másra is szükség lesz. Ilyen a takonyvető becenevű fegyver, melynek ektoplazma lövedékének két pontot kell kijelölni. A ragadós trutyi a két végpontra ráragad, és elkezdik összehúzni a céltárgyakat, persze azok súlyától függően (a plafonra például kiválóan lehet felaggatni bármit). Vezetős részek sajnos nem lesznek, de a klasszikus szellemelfogást a csapdával külön ajándékokkal jutalmazza a játék.



MAJESTY 2
Paradox Ino-Co 2009

Nagy kedvencünknek, a Majestynek váratlanul bejelentették a folytatását. A stratégiai játék különlegessége az volt, hogy nem irányíthattuk közvetlenül alattvalóinkat, hanem vérdíjak kitűzésével motiválhattuk őket. A hősök fejlődtek, a pénzüket elköltötték a boltokban, kocsmákban, és közben egész királyságunk egyre hatalmasabb lett. Sokat nem tudunk a játékról azon túl, hogy ugyanezt a játékmenetet várhatjuk, túl sok bizodalmunk az ismeretlen orosz fejlesztőkben sincs, de a nosztalgia miatt mégis nagyon várjuk!

A második próbálkozás írta . Kredenc

SACRED 2 FALLEN ANGEL

fejlesztő > Ascaron kiadó > Deep Silver web > www.sacred2.com

Bár az Ascaron neve nem biztos, hogy sokaknak ismerős, a német gyökerű kiadó és fejlesztő 1989-től dolgozik az iparban, még Amigán és Atari ST platformokon kezdve. Első játékuk, a Patrician rögtön hatalmas világsiker lett, de a Sacred megjelenéséig igazi elismertségre csak Németországban tettek szert – az Anstoss nevű focimanagerük például az országban minden konkurenst brutálisan megelőz eladásokban. További sikerük, hogy rengeteg jó játék (Runaway, Trackmania, Port Royale) kiadási jogait megszerezték...

Vallomás következik: az akció/RPG műfaj nagy szerelmese vagyok, és bár meggyőződéssel vallom, hogy a Diablo 2 regnálását, míg e sárgolyó forog, nem fenyegeti veszély, a sokkal ortodoxabb „ördögrajongóktól" eltérően én szélesre tártam szűm kapuját a trónkövetelők előtt. Így lettem – tudom, sokak számára meglepő módon – imádója a Dungeon Siege-sorozatnak, vagy épp legutóbb a Titan Quest helláczi kalandozásának, s így zártam szívembe a német ipar kis remekét, a Sacredet is. Azok számára, kik nem ismerik e címet, tán nehéz megmagyarázni vonzalmamat, melynek fő forrása az, hogy miközben készítői nem vették halálos komolyan a témát, és telepakolták sajátos, élénk színvilággal életre keltett művüket humorral, film- és játékipari utalásokkal, fricskákkal, mégis feldobták a jól ismert, bevált és kötelező sablonokat egyedi ötletekkel. Kombórendszer, a lovak, mint közlekedési, sőt harci eszközök, változatos küldetések, hatalmas terep, eltérő fajú, hátterű hősök, a rájuk és cselekedeteikre reagáló NPC-k – mindezek elérték nálam, hogy az összes hőssel többször is végigjátsszam mind az alapművet, mind a törpével, démonnal, alvilággal megbolondított kiegészítőt.

Minden előbb felsorolt erény ellenére a játék nem volt kimondott világsiker, melyben érzésem szerint nem kis részben közrejátszott a marketinggépezet bukdácsolása. Valószínűleg így érezte ezt a kiadó is, hiszen a készülő második rész kapcsán április közepén közel egyhetes (!) bemutatót szerveztek a nemzetközi szaksajtó képviselői számára. Ennek budapesti programján, a hazai forgalmazó SevenM jóvoltából Darths vett részt (lásd külön), míg a négynapos németországi túrán jómagam képviseltem a PC Gurut. Az útról részletes beszámolót blogomon, a PGO oldalain találtok, itt most természetesen főleg magáról a játékról fogok értekezni.

FALL IN LOVE WITH A FALLEN ANGEL

Az új felvonással első, személyes találkozásom az Ascaron aacheni, egyszerűen csak Studio 2 névre keresztelt műhelyében jött létre, és a drága szerzet újfent rögvest elnyerte szívemet. Köszönhető volt ez annak is, hogy az alapművet ismerő „szakértő szemem" első pillantásra észrevette: nem üres lózung ama

> ## SPECIAL GUEST
>
> Különös húsvéti tojást fog rejteni a Sacred 2: a jól ismert német Blind Guardian heavy metal banda, amelynek tagjai maguk is nagy RPG-, és főleg Gyűrűk Ura-rajongók, nemcsak zenével, de a maga testi valójában is felbukkan majd a játékban! A srácok Budapesten, a 3D Brigade stúdiójában vettek részt a motion capture felvételeken, mindenről olvashattok-láthattok beszámolót a PGO-n Darths tolmácsolásában, aki részt vett az eseményen. Érdekes ötlet, és jól jellemzi a Sacred laza és kissé elborult mivoltát...

Ezen a vidéken a menő frizura elengedhetetlen kelléke a konty alá dugott két méteres fadarab...

kitétel, mely szerint az új felvonást a rajongók, a közösség bevonásával készítik, megtartva a sokak által kedvelt elemeket, kijavítva a hibákat, és belepakolva mindazt, amit hiányolt a nép. Erre remek példa a kezelőfelület, melyben az alsó, fegyveres- és mágiakészletes, napszakos központi komponens ugyan a régi, ám az eddig eléggé eldugott varázslatok, kombók immár közvetlenül, egy új, a jobb alsó sarokban meghúzódó elemről érhetők el, ami a tesztelés folyamán jelesre vizsgázott.

Hogy mi maradt meg a régi kedvencekből? Elsősorban a látványvilág, ugyanaz a színpompás, élő környezet, ám hallgatva az idők szavára, mindez immár teljesen 3D-ben, amely azonban csak segíti az új kalandokat, nem öncélúan hivalkodó, mégis lépten-nyomon rácsodálkozhatunk a széltől fodrozódó vízfelületekre, a hajladozó fűszálakra, egyszóval mindazon hangulati elemekre, melyek beszippantják a játékost a fantasy világba. És ez a világ nem csekély! A stúdió egyik falát teljesen betakarta a játék térképe, amely 6000, egyenként 50 négyzetkilométer nagyságú szektorból áll, azaz a teljes, egyetlen földdarabból álló kontinens közel félmillió négyzetkilométernyi terepet ígér, mindezt töltögetés nélkül, szabadon bejárhatóan. Ráadásul a fenti szám csak a felszínre vonatkozik, a föld alatti területek nincsenek beleszámolva, márpedig ezekből is lesz jócskán – minden város alatt találunk bonyolult alaprajzú, néha többszintes (éljen a harmadik dimenzió!) katakombákat, csatornákat, ősi romokat, vagy épp titkos termeket rejtő pincéket. Ez a birodalom 12, saját fővárossal rendelkező régióra van felosztva, melyek egymástól teljesen eltérőek, másmás klímával, flórával és faunával, építészeti stílussal. Hol láp, hol dzsungel, hol sivatag tárul szemünk elé, majd a középkori Albionra emlékeztető vidék, melyet hirtelen a Fallout világára hajazó senki földje vált fel. Káprázatos és megunhatatlan a változatosság, folyamatos felfedezésre csábít – no meg harcra, hiszen százféle szerzet esik nekünk, a farkasoktól, medvéktől kezdve a múmiákon, különféle elementálokon, koboldokon, ogrékon, más mitológiai és fantasy figurákon át olyan speciális „bossokig", mint a gólem, a balrogszerű tűzdémon, a ködlény, vagy egy, az Alien-sorozat királynője ihlette rémület.

“A Sacred 2 messzemenőkig az első rész rajongóinak visszajelzése alapján készült”

HATAN, ILLETVE TÍZEN...

Ehhez a hangulathoz már csak jó hősök kellenek – és főleg itt érte a Sacredet a legnagyobb változás. Gyakorlatilag az összes régi figurát kidobták a srácok, pontosabban átgyúrták őket. A széria egyik emblematikus alakja, a sokoldalú

El kell keserítenünk minden legendakedvelőt: itt bizony Góliát fog győzni, de nagyon!

szeráf ugyan megmaradt, mellé csatlakozik a színtiszta mágiával operáló high elf, az élőhalott, brutális, közelharcos (a régi gladiátort felváltó) shadow warrior, az alapmű mindkét elfjét egyesítő (csapda, méreg, távolsági támadás) driád, a csatamágus helyett beköszönő inkvizítor, és a legfurcsább szerzet, a cyborgszerű (!), speciális kütyükkel operáló, ugyancsak többféle harcmodorban képzett temple guardian. Ráadásul nemcsak a jól bevált lovakat, de mindenféle fura lényt is megnyergelhetünk majd, hőseink pedig speciális, fajukra jellemző hátast is használhatnak, melyek más-más bónuszt ígérnek; a karakterek fenti sorrendjében így utazhatunk és harcolhatunk kardfogú tigrisen, tengeri csikón, kétfejű pokolkutyán, sárkánygyíkon, óriáspókon és lökhajtásos egykerekűn (nem röhög!).

És még ezt is tudták tovább csavarni a srácok: a csak pozitív szeráfot, és a kizárólag gonosz inkvizítort leszámítva a többi négy hős egyaránt választhatja majd a fény vagy az árnyék útját, ami nemcsak külsőségekben változtatja meg őket, de természetesen más-más küldetések, utak, sztorik kapcsolódnak hozzájuk. Sőt, a korábbi élményeket is megszemlélhetjük a másik oldalról: ha a negatív oldalra állunk, a korábban minket segítő városiak ellenségesek lesznek velünk szemben, és talán épp az az álnok figura ad nekünk valami ördögi küldetést, akit az előzőekben le kellett vadásznunk. Tovább is van: nemcsak hőst kell választanunk, hanem istent is neki – hat felsőbb lény vár arra, hogy megvédelmezzen minket, vagy épp segítsen a csatákban a maga egyedi módján. Az is természetes, hogy az új részben a játékmechanizmus lényege még robosztusabb, ugyanakkor könnyebben kezelhető, mint az előzőekben. Hat attribútum, 30 jártasság, és 15 harci képesség (a korábbi kombóelemek) vár ránk. Újdonság, hogy beállíthatunk egy állandó „buffot" is emberünknek,

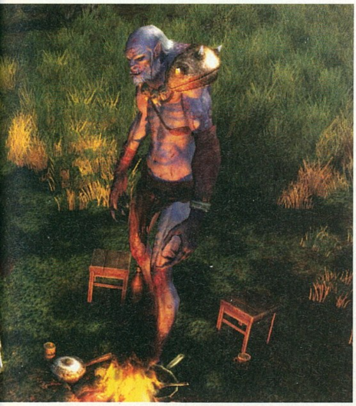
A SZTORI

A játék története és a fő sztorivonal sok-sok oldalas dokumentációt tesz ki, és mint említettem, kettéágazik a fény és az árnyék útját járók számára, így többféle aspektusból, más-más befejezéssel élhetjük majd át. A lényege, hogy a világok teremtőjét kicsit átverik a szeráfok, így létrehoz egy kísérleti birodalmat, Ancariát, ahol nem egy, de hét intelligens faj él. Ettől bepöccen, és a szárnyas lényeket „odaláncolja", mondván, csak akkor léphetnek le, ha a fajok megteremtik az egyensúlyt egymás között. Eltelik több ezer év, a teremtő nem jelentkezik, a szeráfok visszahúzódnak, mire kitör egy rettentő háború, melyben központi szerepet játszik a világot hajtó gépezet üzemanyaga, a T-energia (értsd: mana). Rengeteg fordulatra, csavarra számíthatunk, és ami jó ötlet, hogy mivel a sztori több ezer évvel az első rész előtt játszódik, nem kell ismernünk az alapművet az élvezetéhez, ami ugye marketingszempontból újfent csillagos ötös...

Ha egyszer a hősök beindulnak, akkor varázseffekt varázseffektet ér

azaz például egy folyamatosan „élő" aurát, ám mivel ez manát fogyaszt, kitolja a többi mágia regenerációs idejét. Mindezt a félezernyi páncél és a húsz alaptípussal bíró, többezres arzenál egészíti ki, amit persze tovább bővíthetünk

„A játékterület talán itt lesz a legnagyobb a kategóriában eddig látottak közül!"



a saját magunk által kalapált újabb, speciális holmikkal.

A fentiek, tekintve a rendelkezésre álló több mint 600 missziót, a korábbi „fémes" (arany, ezüst, bronz) megoldásra hajazó, többszintű, egyre nehezedő, de egyre jobb cuccokkal és jutalmakkal kecsegtető nehézségi fokozatokat, valamint az említett hatalmas játékteret, jó időre le fog kötni minket ismét a szólómódban.

EGYEDÜL, ILLETVE MÉGSEM...

Nem véletlenül hangsúlyozom, hogy a szólómódban, hiszen ismét lesz multi is – de micsoda multi! Ha úgy vesszük, a Sacred 2 akár MMORPG-nek is tekinthető, ugyanis folyamatosan fut a háttérben a hálózati kód, ami azt jelenti, hogy a kampányba, ha épp nem sikerül legyőznünk egy sárkányt, meghívhatjuk haverunkat segítségnek, aztán akár együtt is kalandozhatunk tovább, vagy folytathatjuk egyedül a sztorit. Aki viszont nagyobb léptékű mókára vágyik, bekapcsolódhat a 16 fő számára felállított rangsorolt, kooperatív vagy kompetitív játékmódokba is, mely speciális képességekkel és cuccokkal, újfajta „loot rendszerrel" várja a magányos hősöket vagy a harcedzett klánokat. A németországi látogatás második felében Münsterben, egy RPG kiállítás keretében, élesben tesztelhettük a látogatókkal együtt az új szisztémát, amely jelesre vizsgázott: felnőtt, gyermek azonnal rákattant, tényleg remekül és egyszerűen használható a rendszer, amit az Ascaron zsúfolt standja, a szabad székekért vívott kisebb közelharcok is jól jeleztek.

A fentiek persze csak egy szeletét mutatták be az új Sacrednek, sok mindenről nem beszéltem, inkább az első benyomásokat próbáltam leírni. Engem megvett kilóra a cucc, és úgy láttam, a velem utazó kollégákat is meggyőzte, az említett vásári tömeg pedig igazolta is, hogy valamit elkaptak a germán srácok. Ha sikerül a most még azért fel-felbukkanó bogarakat kiirtani, és ezúttal a marketing is megfelelő lesz, az idei év egyik meglepetéssikere lehet a játék.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 80%

VÁRHATÓ SIKER 85

Már a Sacred első részében is több sikerelem volt, de sajnos nem sikerült jól eladni. Az eddig látottak alapján az új felvonás végre elnyerheti megérdemelt jutalmát, aminek mi, játékosok is őszintén örülhetünk. Várjuk szeretettel!

KREDENC

PRO: Nagyszerű grafika, laza, humoros fantasy, hatalmas világ, változatos karakterek, fantasztikus multi.

KONTRA: Szurkolok, hogy szeptemberig sikerüljön kiirtani a bugokat

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

írta · Grath

A VÉGSŐ HÁBORÚ
ENDWAR

Eljött a szép új világ, 2020-ban járunk. Helyesbítek: 2020-ban járunk, és a dolgok nem túl szépek. Az amerikaiak fellőtték a Szabadságcsillag névre keresztelt katonai űrállomást, amin az oroszok érthető módon felhúzták magukat, és lezárják a vezetékeket. Ezzel sikeresen kicsellóznak Európával, akik nem túl elrettentő válaszként az EU tagjaiból egyetlen országot kreálnak. Minden tábornok keze a vörös gombon, minden bakáé a ravaszon, és mikor az amerikaiak fellövik az űrállomás utolsó darabját, megindul a haddelhadd.

Ahogy már korábban is beszámoltunk róla, az EndWar egy valós idejű stratégia lesz, olyan extrákkal, mint a teljes körű hangirányítás (fantasztikusan működik a beszéd felismerése!) és a rögzített, egységekhez kötött nézet. Utóbbi azt jelenti, hogy nem a szokásos szabadon mozgatható-zoomolható kamerával vagyunk felszerelkezve, hanem külső nézetes kamerából követhetjük nyomon a csatát – így nincs fog of war, mi is annyit látunk, amennyit az egységeink.

Na ilyet is ritkán látni, végre egy híd, ami nem volt túl messze!

Ezeket tehát eddig is tudtuk, de nem sok szó esett a játék lényegéről, az online kampányokról. Mikor csatlakozunk a játékhoz, kiválasztjuk, hogy melyik oldalon akarunk beleavatkozni az adott világháborúba (a tervek szerint amíg egy háború zajlik, ezen nem is lehet változtatni). Ezt követően megnézhetjük, hogy a 40 régióra osztott világtérképen hogy áll a helyzet, és a kiválasztott csatákba bele is vethetjük magunkat. Az előző 24 óra meccseinek függvényében minden éjfélkor aztán a gép kiszámolja, hogy ki nyerte az épp aktuális ütközeteket, és ezek

EGY EGYSÉG - HÁROM OLDALRÓL

Noha az egységek minden oldalon ugyanolyan funkciót töltenek be, felszerelésükben, különleges képességeikben még az alap gyalogosok is különböznek. Íme!

ENFORCER CORPS

Az európai kommandósok a Szivárványosztag egykori tagjai által vezetett osztagot alkotnak, akiket a városi harcra képeztek ki. Mivel sok országból verbuválták őket össze, alapfelszerelésük, későbbi extra fegyvereik és kiképzésük is sokféle lehet, vagyis a parancsnokon múlik, hogy mit hoz ki belőlük.

Az EndWar alapötlete Michael de Plater fejéből pattant ki. Korábban a Tiburon és a Creative Assembly csapatoknál dolgozott a Madden NFL, illetve a Total War szériákon, ami meg is látszik, hisz az EndWar mindkettőből átemelt elemeket...

“Képzeld el a World in Conflictot sci-fiben, hanggal irányítva, online világháborúkkal - ez az EndWar”

alapján alakul tovább a frontvonal. Az egyes helyszínek nem csak a pálya alaprajzára hatnak ki, de minden terep bónuszokat adhat. Egy légibázis például lehetővé teszi a vele szomszédos mezőkön levő ütközetekben repülők és helikopterek behívását, egy főváros pedig javítja a helyi erők statisztikáit. Ráadásul a küzdelmek is változatosak lesznek, hiszen négy játékmód van az EndWarban, az egyszerű „öljmegmindenkit” módszertől a taktikusabb bázisfoglalásig. Ha már az egységeknél tartunk, a legjobb, hogy mindegyikük folyamatosan fejlődik, még a csaták során vásárolt extra fegyverek is náluk maradnak. Persze csak akkor, ha túlélik az ütközetet, szóval néha hasznosabb lehet a taktikus visszavonulás, mint az, ha az egekbe tápolt tankjainkat oktondi módon rávezetjük egy raj helikopterre. Noha a hét egységtípus kevésnek tűnik, mivel mindet sok irányba lehet erősíteni, a valóságban sokkal szélesebb a paletta. Ezt csak tovább bővítik a behívható kiegészítő seregek a felderítő robotrepülőtől a nehézbombázóig. Ráadásul a megfelelő helyszínek birtoklásával az atombomba és társai is megjelenhetnek – ezek olyan erősek lesznek, hogy képesek megsemmisíteni egy egész elfoglalandó bázist is, teljesen felborítva a haditerveket, taktikákat.

Az EndWar tavaszra tervezett megjelenését nemrég megint eltolták, most éppen augusztus-szeptember környéke a hivatalos álláspont. A megjelenést ráadásul egy pénzjutalmakkal alaposan megszórt online világháború fogja még érdekesebbé tenni!

JOINT STRIKE FORCE

Az amerikai gyalogság (pl. zöldsapkások, Ghost Recon hadtest, tengerészgyalogosok) legjobb embereit kiválogatják, átpasszírozzák egy speciális kiképzésen, és meg is vannak a JSF katonái. Alap felszerelésük a SCAR A1 gépfegyver, de fejlesztésként elérhető a mesterlövész-puska és a járműelhárító lőszer is.

SPETZNAZ GUARD BRIGADE

Az orosz Farkasok brutalitásukról híresek, no meg arról, hogy mivel a páncélzatot az egyenruha alatt hordják, óriásiaknak néznek ki. Fő fegyverük még mindig az AK-47, persze alaposan továbbfejlesztett verzióban – ennek specialitása a rengeteg, egy szemvillanás alatt felszerelhető kiegészítő, amivel harcmodoruk még alapfokon is igen alkalmazkodóképes.

Viva Piñata
Trouble in Paradise

fejlesztő > Rare kiadó > Microsoft web > rareware.com

írta · Stöki

Átalakított, pajtaszerű épületek állnak a semmi közepén, körülötte fűtenger, egy kis dísztó kacsákkal, kaszálók és erdők. Egy jó kocsival is háromnegyed óra eljutni ide Birminghamből, a behajtótól még vagy másfél kilométert kell menni, mire megérkezünk az első épülethez. Olyan az egész, mint valami civilizációtól elvonult hippikommuna lakóhelye, pedig a pajtákban a Rare grafikusai és programozói dolgoznak, és remek játékok készülnek. Most például a Viva Pinata második része, a Trouble in Paradise és a Banjo Kazooie 3: Nuts & Bolts.

A PC Guru olvasói számára a Viva Pinata 2 néven is emlegetett Trouble in Paradise érdekesebb, egyrészt azért, mert ez nagyobb eséllyel jelenik meg PC-re is (mondjuk ki: nagyon-nagyon jó eséllyel, épp csak a hivatalos bejelentés hiányzik), másrészt azért, mert a korábban csak Nintendo 64-en virító Banjo-játékok itthon szinte teljesen ismeretlenek. De előrebocsátom: mindkét programot érdemes volt megnézni a Rare tavaszi stúdiólátogatásán, amin a magyar sajtóból egyedüliként volt szerencsém részt venni. A fejlesztőcég korábban egyáltalán nem kereste a média figyelmét (a stúdiójukat is inkább falusi turizmus előretolt bástyájának nézné az ember), ezért is nagy szó, hogy most bemutatták, min dolgoznak éppen.

A bejáraton belépve játékhősök szobrai fogadnak: Conker, Banjo és a Perfect Dark hősnője, Joanna Dark. Ezt leszámítva a berendezés egyszerű, az enteriőr illik a puritán épületekhez. A szerény környezetben Mark Betteridge stúdióigazgató köszönti a három kontinensről érkezett újságírókat. Mark csak másfél éve vezeti a Rare-t, előtte egy testvérpár, Chris és Tim Stamper igazgatta a stúdiót több mint húsz évig. Aztán 2006 végén Stamperék kiléptek (ahogy a diplomatikus sajtóközlemény fogalmazott annak idején, „más lehetőségek után néztek”), úgyhogy a stúdiólátogatás során arra a

A (lusta) állatok királya, az oroszlán, a tigris mellett a legtöbbek által hiányolt pinatafaj volt az első részben - és a folytatásba mindketten bekerülnek!

A sok ezer csokitallérért megvásárolható diszkó állatkáink szórakoztatásának egyik legfontosabb eszköze

Az azonos fajba tartozó állatok most már együtt játszanak, sőt, a fiatalok másolják az időseket

kérdésre is kerestem a választ, hogy mire megy a Rare a Stamper-tesók nélkül, akiknek a regnálása alatt olyan konzolos sikerek születtek, mint a GoldenEye 007, a Kameo vagy éppen a Viva Pinata, ami novemberben PC-re is megjelent.

“A JÁTÉK ALAPJAI NEM VÁLTOZTAK, DE MILLIÓ ÚJÍTÁS LESZ A VIVA PINATA 2-BEN!”

JÁTSZÓTÉR ÚJ LAKÓKKAL

A nagy sikerű Viva Pinata folytatását Steve Brand producer mutatja be nekünk Xbox 360-on. Első blikkre a játék grafikája nem változott semmit, második blikkre azonban feltűnnek az új részletek: itt egy ismeretlen pinata, ott egy eddig még nem látott épület vagy tereptárgy. Harminckettő új, továbbra is édességekről elnevezett pinatafaj lesz a játékban (ezzel a pinatafajok száma száz fölé ugrott), például gekkó (Geckie), teve (Camello) és ormányos bogár (Bispotti). A játékos fő feladata továbbra is ezek pátyolgatása lesz: a krepp-papírból készült kis dögöknek barátságos környezetet kell teremteni kertünkben, miközben megóvjuk őket a veszedelmektől, mindenekelőtt Pester Professzortól, aki az első rész után újabb, még nagyobb, még aljasabb gonoszságokon töri a fejét.

Steve teljesen üres kerttel kezdi a demót (sajnos a kert maximális mérete nem nőtt), és rögtön láthatjuk az egyik újdonságot, amint fogja magát, és kimegy a sivatagba vad pinatára vadászni. A Trouble in Paradise-ban erre is lesz lehetőség: a csapdaboltban megfelelő csapdákat és csalikat kell venni, és természetes környezetükben (a sivatag mellett tundra került bemutatásra) mindenféle egzotikus pinatákat ejthetünk így foglyul. Steve kihelyez egy felugró ketrecet, majd magokat rak le sorban, hogy a ketrechez csaljon egy Bispottit. A bogár a magokat követve hamarosan már a ketrec-

INTERJÚ STEVE BRAND PRODUCERREL

Kicsit olyan a Trouble in Paradise, mintha az első Viva Pinata felújított változatát látnám. Miért nem változtattatok többet a játékon?
Mert ami jól működik, azon miért változtassunk? Inkább több teendőt, több lehetőséget, és persze több pinatát építettünk a játékba. Nem akartuk minijátékokkal, vagy mondjuk versenyzéssel elrontani a Viva Pinata nyugodt ritmusát. Biztosak vagyunk benne, hogy a játékosok sokkal több lehetőséget találnak az új részben – meg aztán ott van a kooperatív-mód, ami neked talán egyszerű dolognak tűnik, de hidd el, nem volt az a leprogramozása...

A játék alcíme Bajok a paradicsomban. Ez elég baljósan hangzik!
Nem véletlenül, Pester Professzor nagyobb szerepet kap ebben a játékban és sokkal szemetebb lesz. Az intróban láthattad, amint pinatákat készül ellopni egy géppel, de ez csak a kezdet, kisebb-nagyobb katasztrófát fog okozni a kertben. A nyitott játékmódot és a képregényes bájt megőrizve igyekeztünk egy laza keretsztorit adni a játéknak, Pester ennek a kulcsfigurája.

Lesznek esetleg új karakterek is?
Hogyne, a csapdabolt vezetőjével te is találkozhattál a demóban, a többi pedig legyen meglepetés.

Új minijátékokat viszont nem nagyon láttam, pedig kerestem...
Minden állat románcához más labirintus van, és új nézetben is lehet ezekkel játszani. Szerintünk ez kellően változatos, nem ez a játék fő attrakciója. De ha nagyon akarod, a sok új trükk és játék is felfogható minijátékként.

A legnagyobb dobásnak kétségtelenül a Pinata Vision rendszer tűnik. Hogyan fogjátok ezt kihasználni?
Őszintén szólva még nem tudjuk pontosan. Rengeteg ötletünk van, és valószínűleg a játékosoknak még több lesz, de az még nem tiszta, hogy miért fogunk pénzt kérni, mit teszünk közzé ingyen a honlapunkon, mit bízunk a játékosokra, satöbbi. Szóval erről most nem beszélnék.

Lehet majd használni az első Viva Pinata mentett állásait?
Nem. Nem hiszem, hogy ez valós igény lenne.

Mennyien fejlesztik a játékot?
Az iparban ma megszokottakhoz képest apró a csapat: huszonnyolc ember. Plusz természetesen a tesztelők egész hada, de a legtöbb kózülük a Microsoft amerikai irodájában nyúzzák a programot.

Lesz PC-s verzió?
Erről még nem mondhatok semmit. Az biztos, hogy X360-ra terveink szerint szeptemberben jelenik meg a játék, a későbbiekről csak ez után nyilatkozhatunk.

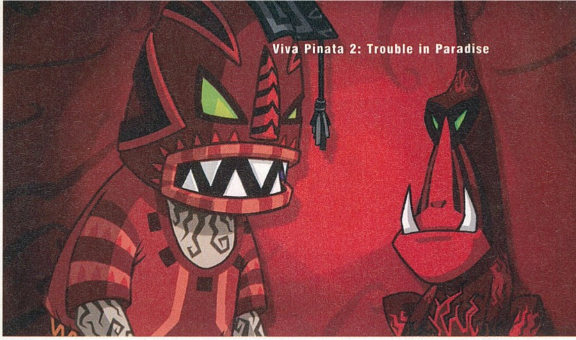
Steve egyetlen háziállattal rendelkezik, egy mérhetetlenül lusta kutyával, aki, mint mesélte, szemernyi inspirációt sem adott a játékhoz, elmondása szerint nem egy kifejezetten pinata-alkat...

ben, majd a kertben találja magát, Steve ekkor új pályaelemekkel próbálja otthonossá tenni számára a kertet.

Mivel a Bispotti sivatagi állat, telepít neki egy kis homokfoltot, majd néhány sínből körpályát húz fel, a hozzá való játékvasúttal együtt. Nagy hangsúlyt kap ugyanis a folytatásban a pinaták megfelelő szórakoztatása, magyarázza Steve. Lehet venni az állatoknak hangszereket, labdákat, diszkót építhetünk nekik, és még több ruhát, kiegészítőt adhatunk rájuk.

Mindez a lények elégedettségén túl a játékos örömét is szolgálja, a pinaták ugyanis a korábbinál sokkal jobban reagálnak a környezetre és egymásra. A hangszerekkel játszanak, a diszkó padlóján táncolni kezdenek, ha éppen úgy hozza kedvük, és ha elég türelmesek vagyunk, trükköket is taníthatunk nekik. Steve egy betöltött játékállásban mutatja meg mindezt: egy Bispottit látunk, amint egyensúlyoz egy labdán és közben szaltózik. Állítólag a pinaták egymástól is tanulnak, szóval az is előfordulhat, hogy ha egy állatnak megtanítjuk a szaltózást, egy idő után a kert minden lakója bukfenceket fog vetni a levegőben. Miközben a Rare embere ezt magyarázza, egy bajszos, sombrerós teve (újabb példa arra, hogy az állatok külsejét variálhatjuk mindenféle kiegészítővel) odacaplat a bogárhoz, és érdeklődve nézegetni kezdi. Majd a játékvasút elvonja a figyelmét és követi a mozdony útját a kertben. Szemmel láthatóan nagyobb az interakció az állatok és a környezetük között.

“HOGY LESZ-E PC-S VERZIÓ? MI ABSZOLÚT BIZTOSAK VAGYUNK A DOLOGBAN!”



A gonosz Pester professzor új savanyú segítői között most van majom, skorpió és orrszarvú is

A pingvinek a jeges környezetben érzik jól magukat, szóval ha rájuk vágyunk, ki kell alakítanunk nekik egy kis jégkorszakos sarkot

A fenti képen épp a tundra pályán sikerült egy retekkel tőrbe csalni egy rénszarvast és egy beazonosíthatatlan állatkát

MUTASD A KÁRTYÁD, MEGMONDOM, KI VAGY

Steve ügyködése meghozza a gyümölcsét: két Bispotti románcba kezd (ami újra felkelti a teve figyelmét, nem kis derültséget okozva az újságírók között). Betöltődik az ilyenkor megszokott pénzgyűjtögetős, manőverezős minijáték, de bogarunknak FPS-nézetben kell eljutnia a célig. Ez volna az újdonság ebben a játékelemben, és a bemutató során először vagyok kicsit csalódott: több, változatosabb minijátékra számítottam, nem csak egy új kameranézetre.

A következő nóvum viszont annál nagyobbat üt. Steve elővesz egy pakli kártyát, ami pinatákat ábrázol, és kihúz egyet. „Melyikőtök Travis?" – kérdezi. Az egyik amerikai újságíró felteszi a kezét, majd Steve odatartja a kártyát az Xboxra kötött webkamerához. Kis igazítás után a kamera felismeri a kártyán levő vonalkódot, és egy

Travis nevű gorilla jelenik meg a játéktérben. Á, szóval ezért kérdezték meg az út előtt minden újságírótól,

Természetesen a Trouble in Paradise-ban is lesznek különleges pináták, amiket más pinatákból lehet fejleszteni. Az első résznél azonban látványosabb mutációkra számíthatunk, a kígyópinatából például kétfejű kígyót is gyárthatunk. Dr. Doolittle boldog lenne, ha látná.

hogy mi a kedvenc állata! Travis a gorillát jelölte meg, a Rare pedig készített külön neki egy ilyen lapot. Minden újságíró kap egy pakli kártyát, amiben megtalálja a saját lapját. Amikor szerveztük az utat, én a macskát írtam be kedvenc állatnak a kitöltendő kérdőívre, a „Gabor" nevű állat azonban valamiért teve lett. De ez részletkérdés, a gesztus a lényeg – meg a kamerát használó, Pinata Visionnek nevezett rendszer, amivel kártyákról olvashatunk be a játékba pinatákat vagy akár más játékelemet. Rengeteg lehetőség van ebben a rendszerben, de kevés konkrétum ismert arról, hogy üzletileg hogyan akarják kihasználni – annyi bizonyos, hogy a játékos is gyárthat majd saját készítésű kártyákat. A közösségépítést erősítendő ezen kívül fotóalbumot is lehet készíteni pinatáinkról, és a képeinket feltölthetjük a netre, megoszthatjuk másokkal is – a Pinata Visionnel kombinálva ez nagyot fog ütni (lásd a keretes írást).

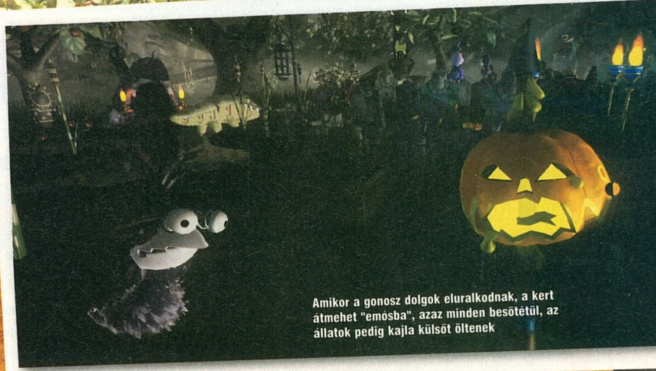
KÉT KERTÉSZ HA ÖSSZEFOG

Steve lassan a demó végére ér. Megmutatja, hogy új keresési rendszer került a játékba, amivel könnyebben megtalálhatunk a kertben egy bizonyos állatot, vagy növényt, majd egy mentett álláson megcsodálhatjuk, milyen, amikor Pester Professzor kicsit átszabja, „emósítja" a kertünket. Lesznek új időjárási viszonyok is (ezeket is kártyára menthetjük), Steve azonban tartogat még egy nagy durranást a bemutató végére, ez pedig a kooperatív multiplayer mód. Nem nagyon kell ecsetelni, milyen előnyei vannak ennek: amíg egyik játékos ültet, a másik öntöz, amíg az egyik a gonosz pinatákat intézi el, a másik gyógyítja a beteg állatokat, és így tovább. Mivel a Viva Pinata nálunk osztatlan sikert

KÁRTYÁRA RAJZOLVA

Nem a Pinata Vision rendszer az első, ami webkamerát ágyaz egy konzoljáték játékmenetébe, a tavaly PS3-ban megjelent Eye of Judgmentben már láthattunk ilyesmit (az EyeToy más tészta, ott maga a webkamera a játék). Viszont a Viva Pinata folytatásában a kamerás megoldással olyan közösségi élményben részesülhetünk, amire még nem volt példa. Képzeljük el, hogy fáradságos munkával kifejlesztünk, elnevezünk, felöltöztetünk egy pinatát, lefotózzuk a játékba épített fényképező móddal és egy vonalkódos kártyát készítünk belőle. Ezután a kártyát cserélgethetjük más pinatagazdákkal a neten, megoszthatjuk a megfelelő fórumokon, és mások kártyáit is beolvastathatjuk a kameránkkal. A lapokat még ki sem kell nyomtatni, a rendszer egy jobb mobiltelefon lcd-jéről is felismeri a vonalkódot, vagy a kamerát is odaemelhetjük a monitorhoz. És persze a Rare is kiadja majd a maga kártyás kiegészítőit, egy elhangzott ötlet szerint karácsony környékén például a cég közzéteszi egy vörösorrú rénszarvaspinata kódját.

Amikor Pester professzor igazán begurul, beindítja a kert mellett levő tűzhányót. Kezdőknek: ez nem jó hír...



Amikor a gonosz dolgok eluralkodnak, a kert átmehet "emósba", azaz minden besötétül, az állatok pedig kajla külsőt öltenek

aratott a barátnők között, a második résznek emiatt még nagyobb lesz a népszerűsége.

A bemutató után az újságírók is kipróbálhatják a játékot. Első dolgom, hogy Gabort, a tevét a kártyámmal betegyem a játékba, aztán az egyik fejlesztő egy másik kártyáról becheatel nekem egy kisebb vagyont (gondolom, ez a lap nem kerül majd kereskedelmi forgalomba...). Építek egy vonatot és berakok néhány hangszert is, az állatokat ez utóbbiak jobban érdeklik: a tevém dobolni kezd, a vonat viszont áll, mert az egyik pinata elalszik a síneken. Egy olasz kolléga ül mellettem, kipróbálom vele a kooperatív módot. Ebbe bármikor ki-be lehet szállni,

"A KOOPERATÍV-MÓD TALÁN A LEGNAGYOBB ÚJÍTÁS A TROUBLE IN PARADISE-BAN"

egyáltalán nem akasztja meg a játékot, és a menüket is könnyen használhatja két ember. Egyedül a nézetváltás korlátozott kicsit, mert értelemszerűen két játékos nem tudja egyszerre kétfelé mozgatni a kamerát (hogy lesz-e online koop is, azt nem kommentálták – fejlett no comment-elemző rendszerünk szerint egyelőre még dolgoznak ezen).

Építek egy diszkót is (az állataim egy része a következő fél órában rettenetesen odaszokik), és megcsinálok még néhány küldetést – mert bár továbbra is nyitott, sandbox módban játszhatunk, kisebb mellékküldetések kerültek a Trouble in Paradise-ba. Gyorsan elrepül két óra, és megnyugszom, hogy a Stamper-tesók nélkül is működik a Rare ötletgyára. A Trouble in Paradise nem fog szégyent hozni a Viva Pinata névre annak ellenére, hogy a készítők nem nyúltak igazán hozzá a játék alapjaihoz.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK **60%**

VÁRHATÓ SIKER **90**

Már az első Pinata is egy általunk imádott program volt, de az új rész mindenre rátesz egy lapáttal. Ott vannak az együttműködő állatok, a több sztorielem, a csapdázás, a kooperatív-mód (végre!) és a különféle kártyák. Nagyon várjuk!

STÖKI

PRO: A legjobb húzás a koop mód meg a 30 új állatka

KONTRA: A PC-s verzióra megint sokat kell várni...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

Ez nem a Kuckó Mackó   írta · Stöki

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

fejlesztő > Rare kiadó > Microsoft web > banjo-kazooie.com

Bár a stúdiólátogatás fő attrakciója a Viva Pinata folytatása volt, a Rare megmutatta a Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts című készülő játékát is, ami a cég eddigi legviccesebb projektjének tűnik (ami őket ismerve elég sokatmondó). Bár a cím nem mutatja, de harmadik részről van szó – ám a Banjo-Kazooie név valószínűleg keveseknek ismerős itthon.

A széria első két része ugyanis Nintendo 64-re jelent meg, és ez a konzol nem sok magyar háztartásba jutott be. Pedig az N64 egyik legnagyobb sikere volt a játék, amiben egy hátizsákos medve, Banjo és hűséges madártársa, Kazooie megküzdöttek a gonosz boszorkánnyal, Gruntildával. A műfajilag leginkább a platformjátékokhoz tartozó programban akció- és kalandelemek is voltak, a történetben kibontakozó környezet pedig egészen egyedi humorral keverte a főleg mesékből vett elemeket. Az újgenerációs konzolokra (és reméljük, PC-re is) érkező folytatás azonban sok mindenben szakít az elődökkel.

KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD

Mindenekelőtt a játékmenetben – derül ki a Salvatore Fileccia vezető programozó által tartott bemutatóból. A játék, amit a sajtóból először mi, meghívott újságírók láthattunk működés közben, ugyanis nagyban épít a járművekre. Banjo garázsában a játékos 1600 különböző alkatrészből a legváltozatosabb járgányokat legózhatja össze (persze ehhez előbb meg kell találni ezeket). Százféle kerékből, karosszériaelemből, hajtóműből, sőt, fegyverből és páncélból lehet válogatni, nem is beszélve az olyan elengedhetetlen extrákról, mint az önmegsemmisítő gomb. Salvatore szerint ennek a járműszerkesztőnek a leprogramozása volt a legnehezebb feladat a játék fejlesztésekor: bár az egész a szabadságról és a kreatív felhasználói tartalom támogatásáról szól, muszáj volt bizonyos korlátozásokat beletenni, hogy a játékosok ne építhessenek többemeletes, nemeuklideszi fémszörnyetegeket. Persze, a bénázás ellen nincs védelem: nekem első próbálkozásra sikerült olyan autót terveznem, ami a felemás hajtómű miatt egyszerűen eldőlt. A hozzám hasonlók miatt persze rengeteg előre összeállított tervrajz is lesz a játékban, melyeknél nem kell nem létező mérnöki vénánkat kihasználni.

„Csak remélni tudjuk, hogy ez a Rare-csoda is jön majd PC-re az X360 mellett"

A sok más játékban bizonyított Havok fizikai motor tette a dolgát, és úgy általában igaz, hogy príma a fizika modellezése a Nuts & Boltsban. A szerkesztővel egyébként több tízezer különböző masinát hozhatnak létre értő kezek, és Salvatore tart is egy rövid bemutatót. Először egy helikopterrel tesz egy kört, majd leszáll, merőlegesen áthelyezi a propellert a jármű hátuljára, és onnantól hátulról hajtott autóként megy tovább. Aztán betölt egy mentett állást, amiben egy űrhajószerű repülővel szárnyal, majd egy gombnyomásra a jármű ledob pár tucat alkatrészt, és máris egy könnyű kis vadászgép száll tovább. Látunk még autóból repülővé alakuló járgányt is, végül egy léggömbök által a levegőben tartott szerkentyűt, majd Salvatore a levegőben megszabadul a ballonoktól, és a szerkezet lezuhan a vízre… ahol már motorcsónakként működik.

ÁGYÚGOLYÓFUTAM

A járműszerkesztő multiban mutatja meg igazi erejét: a magunk által tákolt kocsikat mások verdáival eresztjük össze. A Rare-nél volt alkalmam pár menetet játszani, először egy egyszerű körversenyt zavartunk le, aztán szumóztunk az autókkal (egy körből kellett kiszorítani a többieket), végül a két játékmód elegyét csodálhattuk meg: egy nagy, lebegő korona haladt végig a pálya felett, és a játékosok minden, a korona alatt töltött másodpercért kaptak pontot. Persze a korona alá csak páran fértek, így folyamatos tülekedés volt, illetve intenzív fegyverhasználat (már annak, aki előrelátó módon szerelt fegyvert a kocsijára).

Banjo hű társa, Kazooie, a madár ebben a kalandban a hátizsákot nem hagyja el, de így is hasznunkra lesz

JOCKEY EWING KÜLDETÉSEI

A járművekkel kisebb küldetéseket vállalhatunk a játék fő helyszínén, a Showdown Town nevű városban és az azt övező hat különböző világon, illetve kihívásokat teljesíthetünk, ez utóbbiaknál az sem mindegy, milyen minősítést kapunk. Az egész egy kicsit a GTA-k felé húz, az egyik újságíró aggodalmasan fel is teszi a kérdést, hogy ugye azért lesznek hagyományos akció- és platformelemek is a játékban. Salvatore megnyugtat mindenkit, hogy lesznek, csak arról van szó, hogy egyszerűen nem akarták egy régi játék remake-jét megcsinálni az új konzolokra. Ma már egy játékban valamiféle multiplayer élményre is szükség van, erre pedig a járműszerkesztő ideális (lásd a keretes írást).

Apropó, új konzolok. A Nuts & Bolts egészen jól néz ki X360-on, bár a műfajból adódóan elsősorban a grafika ötletességét és az apró rejtett poénokat – az egyik challenge-ben például egy óriási robot-Mariót pillantunk meg – kell értékelni, nem az élethű árnyékolást. Banjo jobb formában van, mint valaha, Kazooie pedig – aki ebben a játékban nem fogja elhagyni Banjo hátizsákját – az egyik legjobb látványelem. Mindig akkor bújik elő, ha szükség van rá: ha például használni kell egy varázsbotot, vagy Banjo éppen egy kifeszített kötélen sétál át, és egyensúlyozni kell. Showdown Town és általában bejárható játéktér hatalmas és természetesen rengeteg őrült figura népesíti be, a világok pedig mind parodizálnak valamit. Salvatore demójában a Nutty Acrest csodálhatjuk meg, ami egy Dallas-paródia, még a főcíme is ugyanolyan. A világokhoz megfelelő zenék dukálnak (a Nutty Acresben például nagyon poénos countryzene szól), és a hangok is prímák, bár a szereplők szavait csak a feliratokból érthetjük: a játékban ugyanis a korábbi Banjóknak megfelelően mindenki halandzsanyelvet használ.

A Nuts & Bolts novemberben jelenik meg konzolra (jelenleg 70 fejlesztő dolgozik gőzerővel, hogy határidőre elkészüljenek), és a bemutató alapján igen mókás kis játéknak tűnik rengeteg cameóval, rejtett poénnal, gyűjtögethető bigyókkal. Bár a játékmenet nem emlékeztet az eredeti Banjókra, az egyedi humor megmaradt, a járműhegesztő rész pedig egészen briliáns. Egyetlen nagy negatívuma, hogy nem valószínű, hogy PC-re is megjelenik – na de annak idején a Viva Pinatáról sem gondoltuk ezt...

írta . Grath

ÚJRAÉLED A MESEVILÁG

Látogatás a Lionheadnél

Az 1959-ben született Peter Molyneux a játékipar egyik legjobban ismert alakja. Játékai mindig igen mélyek és nagyívűek, ötletei mindig lehengerlőek, előadásai mindig szórakoztatóak. 1987-ben a Bullfrog egyik alapítójaként került először a rivaldafénybe, majd tíz évvel később lelépett, és megalakította saját cégét, az egy hörcsögről elnevezett Lionheadet. Azóta dolgozott az EA-nak (Black & White-széria), az Activisionnek (The Movies) és a Microsoftnak (Fable). Ezen utóbbi együttműködés során annyira megértette magát a két társaság, hogy Molyneux végül belement a Microsoft általi felvásárlásba – igaz, speciális feltételekkel, melyek hatalmas szabadságot biztosítanak számára.

Anglia sosem látott, ragyogó arcát mutatja felém: felhőtlen ég, verőfényes napsütés, egész álló nap. Tökéletes alkalom, hogy felkeressem a Lionhead guilfordi épületét, hogy megpróbáljam felfedni a Fable 2 minden titkát.

A szobában, ahol várakoznom kell, egy régi ismerős fogad, egy első generációs fekete monstrum Xbox, amin a régi Fable fut. Mivel nincs mi mást tenni, elkezdek játszani vele, és ismét elfog a régi érzés – ez a játék egészen különleges, csodálatos hangulata, sőt, lelke van. Eljátszogatok fél órácskát, élvezem a csodálatos zenét, aztán mire magam mögött hagyhatnám a hősképzőt, hatalmas vigyorral az arcán belép az ajtón a Lionhead vezetője, Peter Molyneux. Köszön – sőt, a korábbi interjúk miatt már felismer –, majd átvisz a szemközti terembe, ahol egy új Xbox figyel, amin már az új Fable fut.

Nem a játék bemutatásával kezdi, hanem figyelmeztetéssel: kilenc nap van hátra a fejlesztés következő, kritikus fontosságú állomásáig, vagyis a „content complete" állapotig. Ez azt jelenti, hogy május 16. éjfélig minden karakternek, tárgynak, küldetésnek, textúrának, egyszóval minden tartalomnak bele kell kerülnie a játékba, legyen akármilyen bugos is a működése (és bugok vannak, e pillanatban épp 4200). Éppen ezért finoman szólva is sűrű a fejlesztők beosztása, de, mint Peter mondja, így is nagy szeretettel fogadnak. Ennek az én szempontomból egyetlen hátulütője van, mégpedig az, hogy nincs külön, bemutatókra szánt verzió a játékból, csak azt tudom kipróbálni, megnézni, amivel épp mindenki dolgozik. És hogy ez mit is jelent? Néha borzalmas framerate-et, hiányzó ikonokat, hol túl fényesre, hol túl sötétre bevilágított tereket, és ami a legjobb, egy rózsaszín kutyát.

Igen, az ember – sőt, a hős! – hű társa, legjobb barátja ebben a verzióban mintha valami kislányoknak szóló játék plüssből készült főszereplője lenne. Még mielőtt az ebet működés közben láttam volna, kételkedtem benne, hogy tényleg olyan fontos társunk lesz, mint ahogy azt a fejlesztők számtalan fronton ígérték. Azonban még a Barbie-verzió is olyan kedves jószág, hogy hamar a szívemhez nő. Azon túl, hogy a játékmenetre is számtalan kihatással van (ha morog, és lábai közé húzza farkát, tudod, hogy ellenség van a közelben; ha elkezdi kaparni a földet, ott jó eséllyel kincset találsz; és persze a harcban is segít), egész egyszerűen azonnal a szívemhez nőtt.

Peter Molyneux hihetetlen lelkesedéssel mutatta be a Fable 2 minden apró titkát

Úgy viselkedik, mint egy igazi kutya – egyfelől kiszámíthatatlan, másfelől viszont hűséges. Néha hátra marad, hogy hagyja, hadd simogassák a gyerekek, máskor előreszalad, és vidáman ugatva hív minket valami számára érdekes dolog felé. Irányítani nem lehet, a Lionhead programozóinak mágiája működteti – a megalkotása szinte sziszifuszi küzdelem volt. Egyfelől a grafikusok szenvedtek sokat, míg kialakították ezt a keveréket – egy rész farkaskutya, egy rész véreb, plusz egy késhegynyi fantázia. Több száz verzió létezett, mire egyrészt a fejlesztők, másrészt pedig az ezzel kapcsolatban kutatások, felmérések tucatjait végző marketingesek elégedettek lettek vele. És ekkor jöttek a programozók, akik közül azokat állították erre a projektre, akik maguk is rendelkeznek kutyával, vagy legalábbis van a közvetlen környezetükben valamilyen eb. Eleinte szorosan követte a hőst, de mára sikerült elérni, hogy ne mögötte, hanem körülötte tartózkodjon, hogy semmi robotikus ne legyen a viselkedésében.

„Aki szerette az első Fable-t, ezt imádni fogja. Aki fanyalgott, el lesz varázsolva!"

Azonban a derék kutyával kapcsolatban több kérdés még tisztázatlan – vagy legalábbis titkos. Például elpusztulhat-e? „Sokat gondolkoztunk rajta" – mondja Molyneux ravasz mosollyal – „és végül arra jutottunk, hogy talán". Lehetnek kölykei? „Ezen a hardveren annyi munkát igényelt volna, hogy ez most kimarad". Mi történik, ha elhagyjuk, ha elfutunk előle? „A kutya szeretete a hős iránt töretlen, mindig utánamegy. Lehet, hogy ez játékidőben mérve sok-sok órát jelent, de előbb-utóbb feltűnik".

Persze a kutya csak az egyik újdonság a játékban, de ezen felül sok minden változott az előző rész óta. A legörvendetesebb talán az, hogy a szűk folyosók, a behatárolt útvonalak helyett ezúttal sokkal nyíltabb területeken kóborolhatunk. MMO-szerű szabadság azért nincs (pedig Molyneux – aki büszkén mesé-

DUPLA ÖRÖM

A márciusban bejelentett kooperatív-mód kiválóan működött, egy gépen ketten lehetett játszani. A második játékos, aki belép a haverja játékvilágába alárendelt szerepben van, tehát a zsákmány tekintetében a meghívó szava dönt – viszont cselekvési szabadsága teljes, tehát ha le akarja mészárolni a „főnök" családját, hát megteheti.

Amikor rákérdeztem Molyneux-nél, hogy van-e még valami nagy bejelentésük az E3-ra, elgondolkodik, majd válaszol. „Igen, a kooperatív-móddal kapcsolatban vannak még nagy titkok – amit kipróbáltál az csak az összes lehetőség egyharmada volt". Online koop is lesz? – kérdezem, de erre már nem hajlandó válaszolni – júliusban ez is kiderül...

A Lionhead irodája az egyik legvidámabb fejlesztőstúdió volt, amit valaha is láttunk

li, hogy van egy 70-es karaktere WoW-ban; vagy legalábbis volt, amíg a neje meg nem elégelte a dolgot – eleinte valami ilyesmit vizionált), de most ha egy erdőben járunk, akkor az tényleg egy szép nagy terület, nem pedig pár ösvény másfél méteres szélességgel. A szabadságérzetet növeli, hogy most már az alacsonyabb akadályokon átugorhatunk, és immár lehet úszni is. A számok kedvelőinek: itt egy terület átlagosan négyszer akkora, mint a legnagyobb Fable 1 pálya, az egész játékra vetítve pedig hússzoros a szorzó.

Szintén örvendetes tény, hogy most már sok egyéb felfedeznivaló lesz a vidékek – erdők és hegyvidékek, mocsarak és sivatagok – mellett. Negyvennél is több romvár, földalatti bázis, kripta, egyszóval dungeon lesz a játékban. Némelyek természetes barlangok, elhagyatott bányák, mások pedig csapdákkal telipakolt, sokszintes labirintusok. Ezekben az Obliviont idéző fejtörők, fizikára épülő csapdák, vagy éppen mágiával hatástalanítható akadályok várnak ránk.

A táj, a játéktér (no és a fej nélküli gyerek, aki nem bug, hanem egy átok eredménye) bemutatása után Molyneux megkérdi, hogy mire vagyok leginkább kíváncsi – a sztorira és a harcra, hangzik a válaszom, hisz a játék e részeiről eddig nem sokat lehetett megtudni.

„Hát jó, lássuk a kezdeteket", mondja Molyneux, és máris betölti a játék első pillanatait. Gyönyörű renderelt videóval indulunk, mely egy hatalmas középkori várost mutat meg, illetve egy házai-templomai közt repülő madárkát. Majd, még mielőtt mindenki elérzékenyülne, hogy milyen költői is a kép, a madár könnyít magán, és a „csomag" épp hősünk fején landol. Igen, a nul-

ELŐRE HARÁCSOLNI

Molyneux régi álma az egymással kommunikáló játékok létrejötte. Ennek első, kezdetleges változata az, hogy a játékban levő kocsmai minijátékokat még megjelenés előtt kiadják az Xbox Live rendszeren keresztül, és az így előre megnyert pénzt a játékos meg is kapja a Fable 2-ben. Ha valaki tehát a megszállottságig kitartó, és hajlandó több száz órát ölni ezekbe a játékokba, indulhat annyi pénzzel, hogy megvehesse egész Bowerstone-t. Mint Loiuse Copley mondja, ez „nem borítja fel a játékegyensúlyt, a játékot végig lehet játszani egyetlen peták nélkül is, de ha valaki milliomost akar alakítani, hát itt van hozzá egy lehetőség!". Molyneux azonban távolabbra is tekint, beszélt egy fejlesztői készletről, amit talán kiadnak, és amivel bárki játékot illeszthet a Fable 2 kocsmába, beszélt mobiltelefonos és steames verziókról (persze mindez abszolút csak mint egy távoli lehetőség merült fel, nem lezsírozott, kész tervként). És a végső ötlet? „Régóta gondolkozom egy „játékos DNS" adatbázison, ahová feltöltődne minden játékban elért minden eredményünk. Xbox Live a négyzeten, vagy inkább a tizediken: információ minden karakterről, statisztikáról, minden platformon, minden játékról. Hogy lesz-e belőle valami? Nem vagyok benne biztos, de ötletnek szerintem nagyon jó!"

AZ ALBIONI LAKOSOK EGZISZTENCIÁJÁNAK (VISSZA)FEJLŐDÉSE

Minden cselekedetünk kihat Albion világára, így többek között egyes családok életére is befolyással lehetünk. Ha szorgos munkával sikerül létrehoznunk egy bűnözők által uralt területet, akkor az ott lakók is elszegényednek (2.), és persze ránk is haragudni fognak. Ha viszont sikerül elérnünk a gazdasági felemelkedést, ugyanaz a család igazi arisztokrata lesz, és talán az asszonyka külön is kifejezi háláját...

láról indulunk: egy koldusszegény család legifjabb sarját fogjuk alakítani, egy teljesen nincstelen nyolcéves gyereket. Nővérünkkel – illetve bátyánkkal, ha női karaktert választottunk – együtt járjuk Bowerstone városát (alaposan kinőtte magát az első rész óta eltelt 500 évben). Ami azonnal feltűnik, hogy nincs semmilyen kijelző a képen, az egyetlen mesterséges dolog egy kis csillogó porcsík a földön, ez mutatja, hogy merre vezet a küldetésünk. Teljesen szabadon elmászkálhatunk az így kijelölt úttól, vagy átállíthatjuk egy másik küldetésre – de ki is kapcsolhatjuk. Minitérkép nincs: „a képernyő negyedét elfoglalta, ocsmány volt, úgyhogy kivágtuk a francba", mondja Molyneux.

“Vigyázzunk, kit engedünk be a kooperatív-módba, mert minden tett végleges!”

Ha követjük a kenyérmorzsának nevezett csíkot, hamar elérünk az első átvezető jelenethez, ami sorsfordító lesz karakterünk életében. Egy különleges dolgokkal házaló ember árulja portékáját, köztük egy mágikus, kívánságokat teljesítő zenedobozt. Sajnos az ára, az öt arany a testvérpár mintegy három hetes költségvetése, szóval lemondanak a dologról – ám ekkor megjelenik egy csuklyás nő, és ráveszi idősebb testvérünket a pénzgyűjtésre. Az öt arany összeszedése öt küldetés megoldását jelenti, és ahogy a Fable 1 elején is, így ezekben sincs sok akció, és ezeknek is többféle megoldása lehet. Egy ízben például plakátokat kell kiragasztani, hogy a nép motivált legyen a bűnözők elkapásában – de ezeket leadhatjuk a rosszfiúknak is, hisz ők is kipengetik az egy aranyat... Az öt arany összeszedése – ez olyan fél-háromnegyed órába kerül, ha nem csatangolunk el nagyon a városban – után megvesszük a zenedobozt, és testvérünknek rögtön teljesül is a vágya: a király magához hívatja a csodás kastélyba. Itt a dolgok nem jól sülnek el – a részleteket nem lőném le, de a lényeg az, hogy testvérünk nem éli túl az esetet, és mi is épphogy el tudunk menekülni Lucien király elől. A Fable 2 sztorija tehát a bosszúról szól, illetve társak verbuválásáról – de legyen most elég ennyi. Ami lényeges, azt úgyis mi alakítjuk: hisz továbbra is bárki válhat belőlünk – az Albiont sújtó átok, vagy egy új aranykor hírnöke.

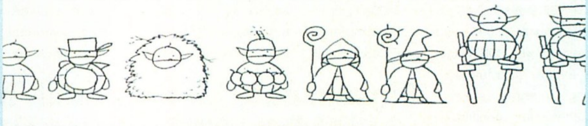
A jellemjáték most is egyszerre végtelenül egyszerű és borzalmasan összetett. Ott vannak a gesztusok, melyekkel kommunikálhatunk a helyiekkel. Ha eleresztünk egy óriási böfögést a város közepén, a gyerekek a szívükbe zárnak, de a komoly urak és dámák megbotránkoznak. Ha flörtölünk valakivel, azonnal nyerünk pár jó pontot a szívében –

Kutyánk viselkedése azt is jelzi, hogy miként viszonyulnak hozzánk a karakterek

Nincs is jobb, mint egy kis erdei légyott. Csak a védekezésre vigyázzunk, ha nem akarunk gyereket. Vagy kankót...

RENDEZHETSZ!

Mikor először olvastam, hogy a minimap mellett a klasszikus átvezető jeleneteket is eltörölték, nem tudtam mire vélni a dolgot – egy RPG-ből kiirtani a párbeszédeket, átvezető jeleneteket kissé furcsának tűnt, hogy finom legyek. Aztán kiderült, hogy átvezető videók vannak, csak abszolút interaktív formában. Szabadon mászkálhatunk „bennük", amíg mondjuk a játék elején levő fickó dicséri a portékáját, a történetben kulcsfontosságú zenedobozt. Ha akarjuk, ott is hagyhatjuk az egészet. Vagy elsüthetünk egy gesztust, elkezdhetünk fujjolni, vagy mondjuk nyelvünket nyújthatjuk az egyik velünk együtt bámészkodó kissrácra. Viszont egy gombot nyomva megkapjuk a klasszikus „megrendezett" nézetet, kameraváltásokkal, zoomolással, mindennel.



A Lionhead irodájának falát majdnem teljes egészében beborították a grafikusok igen vegyes képet mutató alkotásai

de ezen feldühödhet az asszony férje, és mondjuk belerúg a kutyánkba. Most azonban nem fordul elő, hogy egy városban mindenki, férfiak és nők vegyesen belénk zúgnak, mindenkinek saját szexuális preferenciái lesznek. Ráadásul néhány karakternél (a teljes lakosság mintegy 10 százaléka) ha elérünk egy bizonyos pontszámot a szimpátia tekintetében, azok valamilyen bónusszal szolgálnak. A boltos árkedvezményt ad. A tehetős nemesúr elárulja, hogy melyik kripta mélyén van a családi kincs. A kurtizán ingyen kényeztetést ad munkaidőn túl.

Ugyanígy hatással van a népre a ruházatunk, a tetoválásaink, a frizuránk, a fegyverzetünk minősége, a sminkünk, a trófeáink – és persze a kinézetünk, a kisugárzásunk. Ahogy az első részben is, úgy most is változik a karakterünk külseje attól függően, hogy milyen stílusban játszunk. Aki bárdot forgat, erős lesz, aki gonosz, annak szeme vörössé válik, aki sokat varázsol, hamarosan rúnák borítják a testét. Ezek ugye az első részben is szerepeltek, de most minden sokkal extrémebb. Az íjászok teste megnyúlik, mozgásuk ragadozószerűbb lesz. A mágusok testén a rúnák a kedvenc varázslat függvényében változnak. De ugyanígy kihat kinézetünkre étrendünk, hogy mennyi időt töltünk föld alatt, hogy milyen varázsitalokat fogyasztunk. Láttam vámpírszerű karaktert, vörös, pikkelyes bőrű sátánfajzatot (akkora szarvakkal, mint ami Hellboynak volt a kurtítás előtt), csábító női démont – a gonosz karakterek megint sokkal vadabbak, mint a jófiúk.

De Molyneux-vel együtt kicsit én is eltértem a tárgytól, hiszen a történet mellett a harc bemutatását is ígértem. Ez a rendszer a Fable 1 megoldásaira épül, azaz van három útja a küzdelemnek, és teljesen szabadon dönthetjük el, hogy melyikre mennyi figyelmet fordítunk – a tudásunk mindben attól függően fejlődik, hogy mennyit használjuk.

"Az, hogy bármit megvehetsz a játékban, hatalmas kihatással lesz Albion világára"

Ami miatt a leggyanakvóbb voltam a látogatás előtt, az az, hogy mind a közelharc, mind az íjászat, mind a mágia egy-egy gombra épül, ami nem ígért túl komplex összecsapásokat.

Szerencsére azért nincs szó egyszerű gombnyomkodós játékról, mind a három terület sokkal összetettebb, mint az első epizódban. Vegyük a közelharcot! A szimpla gombnyomkodós csapkodás mellett oda kell figyelnünk a blokkolásra (feltéve, ha megtanultuk), az elgurulásra, van néhány egyszerűbb kombó, kihasználhatjuk a környezet adottságait (szakadék + ellenfél = nagy zuhanás). Ezek mellett fegyvereinket mágikus kövekkel turbózhatjuk fel, ráadásul több mint 40 fegyvertípus lesz, mindben négy fejlettségi szinttel. Az íjászat is átment egy ilyen nagygenerálon, ott a zoomolás és az automata célzás tartoznak a megtanulható extrák közé, de lesznek itt többcsöves puskák (hát igen, az íjászat kifejezés kicsit túlhaladott...), robbanó lőszerek, nyomkövető nyilak, és minden, ami kell. A varázslatok most kombinálhatók lesznek (összesen nyolc mágia lesz), ráadásul minél tovább koncentrálunk egy-egy idézéskor, annál látványosabb lesz a végeredmény. Az egy pici gombnyomással előhozott tűzgolyó egy elázott gyufa lángját idézte, az ötös szintű, tíz másodpercig tartó invokáció pedig a nap felszínét hozta el a vidékre. És ha tudjuk, hogy hármas szintre egy lassítást is beszerezhetünk, a négyesre meg mondjuk egy gyógyítást, akkor látszik, hogy milyen változatos is lehet ez a rendszer.

DAVID STADTMÜLLER — *2008 június 29., Düsszeldorf*
— *Miután a magyar nemzeti tizenegy lemosta a német válogatottat a pályáról*

ÍRD ÚJRA A TÖRTÉNELMET ~ TÁMASZD FEL A MAGYAR FOCIT!

WWW.ELECTRONICARTS.HU/UEFAEURO08
Az UEFA EURO 2008™ hivatalos videojátéka

3+ www.pegi.info PlayStation.2 PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE mobile PSP PlayStation Portable PC DVD ROM EURO2008 EA SPORTS

© 2008 ELECTRONIC ARTS INC. AZ UEFA SZÓ, AZ UEFA EURO2008™ HIVATALOS EMBLÉMA, A HIVATALOS CÍMER ÉS AZ UEFA EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONSHIP™ SERLEG SZERZŐI JOGVÉDELEM ÉS VÉDJEGYOLTALOM ALATT ÁLLNAK. MINDEN JOG FENNTARTVA. AZ EA, EA SPORTS ÉS AZ EA SPORTS EMBLÉMA AZ ELECTRONIC ARTS INC. (BEJEGYZETT) VÉDJEGYEI AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKBAN ÉS/VAGY EGYÉB ORSZÁGOKBAN. MINDEN JOG FENNTARTVA. A VALÓS JÁTÉKOSNEVEK ÉS MEGJELENÉS A FIFPRO FOUNDATION ÉS A NEMZETI CSAPATOK ENGEDÉLYÉVEL SZEREPEL. ENGEDÉLLYEL GYÁRTJA AZ ELECTRONIC ARTS INC. MINDEN TÁMOGATOTT TERMÉK, CÉGNÉV, MÁRKANÉV ÉS EMBLÉMA BIRTOKOSÁNAK TULAJDONA. A „PLAYSTATION", „PLAYSTATION" ÉS A „PS" FAMILY EMBLÉMÁK, TOVÁBBÁ A „PSP" A SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. BEJEGYZETT VÉDJEGYEI. A MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, ÉS XBOX LIVE, TOVÁBBÁ AZ XBOX EMBLÉMÁK A MICROSOFT CÉGCSOPORT VÉDJEGYEI. MINDEN MÁS VÉDJEGY BEJEGYZETT BIRTOKOSÁNAK TULAJDONA.

Itt látszik működés közben is az optimális utat kijelölő fénypor, mely a minimap szerepét hivatott átvenni

A demó és a harc rövid kipróbálása után indul a stúdióvizit, körbevezetnek minket a Lionhead háromszintes főhadiszállásán. Más stúdiókhoz képest lényegesen több a napfény és az egy asztalra eső Star Wars-figurák száma, és az emberek is meglepően életvidámak ahhoz képest, hogy épp a legdurvább daráló közben kaptam el őket. A következő vendéglátóm a stúdió vezetője, Louise Coply lesz, de egy elhúzódó telekonferencia miatt ez csúszik pár percet...

A várakozás közben felteszek Molyneuxnek néhány személyesebb kérdést, például azt, hogy mit gondol lovaggá avatásáról. Sir Molyneux felnevet, majd elmeséli, hogy amikor iskolába járt, szinte legenda volt a környéken: minden tantárgyból neki voltak a legrosszabb jegyei, a sportokban pocsék volt, és a művészetekhez is nulla érzékkel áldotta meg a nem túl kegyes sors. Egy ízben szavazás is volt az osztályában, ahol elsöprő többséggel nyerte meg a „valószínűleg soha semmire nem viszi" díjat. Nemrég, már a lovaggá avatása után volt egy osztálytalálkozó, ahol a legtöbben egyszerűen nem hittek neki, a maradék pedig akkor adta fel, amikor közölte, azért lett lovag, mert jó játékokat készített.

Aztán kissé kényesebb vizekre evezünk: hogy viseli, hogy nem beszélhet nyíltan a játékairól, nem lelkesedhet értük szabadon? Meglepetésemre egyáltalán nem szomorú: „Tudod, megértem a játékosokat, akik a sok bejelentés és ígéret után csalódtak a játékban. Ha egyszer azt mondom, hogy ha a karakter eldob egy almát vagy ha elültet egy makkot, ott hamarosan fa sarjad ki, akkor ezt az emberek nyilván elvárják a végleges játéktól. Szóval próbálom magam visszafogni, és csak arról beszélni, ami már működik, benne van a programban. Persze

„A gyerekek a cigánytáborban a Fable 1 sztoriját játsszák el"

így is hatalmas szám van, mindig el-elejtek olyan információkat, melyeket a marketingesek későbbre tartogatnak". Ez igaz is, később például egy félmondatban elejt pár nevet a szinkronszínészek közül, amire a Microsofttól szalajtott marketinges, illetve Cathy Campos, Peter régi titkárnője/gardedámja/mindenese azonnal felkiáltanak, és megígértetik velem, hogy nem írom le őket.

Aztán megkérdezem, pontosan mi is a dolga a Fable 2 fejlesztésében. „A designért felelős csapatban vagyok, tulajdonképpen filmrendezőként működöm. Kitalálok dolgokat, és kiadom néhány szerencsétlen embernek, hogy azokat szépen váltsák valóra! [nevet] De az ötletek kitalálása a könnyű – az a nehéz, hogy azokat elfogadtassam a többiekkel, mert bizony ezek néha hatalmas ellenállásba ütköztek. Van, amit végül sikerült átvernem a többieken, és van, melyek elbuktak". És hogy mi volt a legnehezebb meggyőzés? „A minimap eltörlése viszonylag könnyen ment, viszont az interaktív átvezető jelenetek sugalmazása mindenkit ellenem fordított. Mikor kipróbáltuk a dolgot, a legtöbben belátták, hogy van fantázia a dologban, és büszke vagyok rá, hogy a legtöbben már teljesen e mellett vannak".

Végül a rendkívül szimpatikus Louise Copley fogad, a hölgy, aki a Fable 2 fejlesztéséért felel. Legalábbis ez a tippem, de mikor rákérdezek, hogy a „head of studio" pozíció mit is jelent, nem egykönnyen tudja megfogalmazni. Ő felel az időpontok betartásáért, a Microsoft felé ő tartja a hátát, de amint elmeséli, a legkimerítőbb az, amikor a designerek és a programozók között kell pufferként helyt állnia. Amikor a designerek előállnak egy ötlettel (teszem azt, hogy minden épület megvehető le-

CSAK A SZEX!

Már az első Fable is tabukat döntögetett, hisz születhetett benne gyermekünk, de a folytatásban ennél sokkal többre leszünk képesek. Szexnél például az első kérdés, hogy akarunk-e védekezni (mint Mike McCarthy grafikus elmondta, végeztek kutatásokat, és a középkorban is volt gumi – csak épp akkor birkabélből!). Ilyenkor nincs gyerek, és nincs esély a nemi betegségre sem. Igen, minél „használtabb" nővel vagy férfival megyünk el védekezés nélkül, annál nagyobb az esélye egy egészségünket alaposan aláásó kankónak.

gyen), ő ül le tárgyalni a grafikusokkal, programozókkal, hogy ez mennyi munkát igényel – heteket, vagy éveket. Az ő dolga elintézni, hogy a kitaláltakból a lehető legtöbb dolog megvalósuljon, de ne legyen olyan halasztásban része a játéknak, amit a Lionheadtől már szinte elvár az ember.

Megkérdezem Louise-tól, hogy mi történt azzal a két stúdióval, amelyeket a Lionhead anno felkarolt – a Big Blue Box hozta az első Fable koncepcióját, az Intrepid pedig a soha meg nem jelent B.C.-t (talán emlékeztek még rá, ez egy ősemberes akció-stratégia-RPG lett volna). Mint kiderült, egyszerűen magába olvasztotta a Lionhead ezt a két bagázst, így érték el a 170 fős létszámot, ami pont megfelelő az egyszerre mindig két projekten dolgozó cégnek. Izgatottan kérdezem meg, hogy mi is ez a második fejlesztés – még mindig a Dimitri az („a játék, amiben újra leélheted az életed"), vagy valami újdonságon dolgoznak. „Nem, ez valami teljesen más – amiről még ennyit sem árulunk el neked!" – nevet fel Louise. Mivel nem hagyom békén, kivezet a folyosóra, és megmutatja az ezen dolgozó csapatot, de akármivel is próbálom meggyőzni, nem enged a közelükbe. A falakon ezen a területen mintha az átlagosnál több lenne a high-tech gépezet, sci-fi életkép, mint a stúdió más területein, de mivel a falakat mindenhol változatos festmények borítják, lehet, hogy ez véletlen egybeesés. Ez teljesen új irány lenne a Lionhead számára...

E beszélgetés után találkozom Iain Wrighttal, a pályaépítők vezetőjével, akin látszik az elcsigázottság, hisz nemrég fejezte be a legutolsó labirintust a játékban. És nem túloz, ez egy órával a látogatásom előtt történt, épp a teszterek vetik rá magukat az új területre, ami amúgy az első részből ismert Twinblade sírja.

Az első dolog, amit kérdezek tőle, hogy pontosan mire is jó, hogy a játékos minden épületet megvehet Albionban a Bowerstone-i kastélytól a legutolsó vidéki putriig. „Hogy miért jó? Csak gondolj bele, lehet kocsmád, hogy leidd magad, bordélyházad, hogy bűnbe eshess, és templomod, hogy mindezt meggyóndl!", nevet fel. „A lényeg nem azon van, hogy mindent vegyél meg, hanem azon, hogy bármit megvehetsz, ha érted, a különbséget. Van kísértetházunk a gonosz karaktereknek, van hatalmas családi villánk a sok gyereket kedvelő játékosoknak, és persze a bordélyház, mert azt úgyis mindenki meg akarja venni. Csak rajtad múlik, hogy milyen otthont akarsz, már csak azért is, mert mindent lehet fejleszteni – akár az egész házat jó sok pénzért, akár bútoronként, hogy minden olyan legyen, amilyet csak szeretnél. De például ha boltokat veszel, és hajlandó vagy pénzt költeni rájuk, új, ritka tárgyakat is szerezhetsz – amúgy meg a bevétel természetesen a te zsebedbe ömlik. Sok házat „csak úgy" megvehetsz, azaz odamész, perkálsz, beköltözöl – máshol azonban küldetés is jár hozzá.". A Bowerstone-i kastélyhoz tartozó küldetést nem hajlandó megmutatni, de az egyik rémisztő, gótikus jellegű kúriát igen. Itt egy, a nagykönyvből előlépett őrült tudós fogad minket (leginkább a Nightmare Before Christmas doktorát idézi, csak a tolószék nélkül). Ő hajlandó megválni a házától, feltéve, ha segítünk neki feleséget építeni. A mi dolgunk a lehető legjobb alkatrészek beszerzése lesz, azaz ha kell a ház, nemcsak a hullarablás lehetősége nyílik meg, de még válogatnunk is kell, hogy a legcsinosabb arc mellé a legteltebb keblek, leghosszabb combok kerüljenek a prof asszonyába; mert minél jobb a menyecske, annál nagyobb az árkedvezmény is...

A következő kérdésem, hogy mi a munkájának a legélvezetesebb, illetve legtöbb gondot okozó része. A legjobb? „Természetesen az aljas csapdákkal megszórt, de mégis hihető, és mindenekfelett élvezetes labirintusok megalkotása". A legproblémásabb? „Mivel a játékos cselekedetei hatalmas kihatással vannak a játéktérre, néha hihetetlenül nehéz volt minden lehetséges variációra gondolva megalkotni néhány területet". Emlékeztek például az egyik első küldetésre, mikor plakátokat kellett kiragasztani vagy eltüntetni? Ha a törvény oldalára állsz, a városnegyedből a gyermekkortól a felnőttkorig tartó út alatt elit környék lesz. Ha viszont a bűnözőknek kedveztél, azok egyre szervezettebbek lesznek, és mire felnőttként meglátogatod azt a helyet, az egész jobban hasonlít egy alkohol fűtötte börtöntalálkozóra, mint bármi másra. Ilyen, és ehhez hasonló hatások szinte minden cselekedetünket kísérik, és a játékos sokszor nem is veszi észre, hogy ő hatott a világra; csak mikor másodszorra játszik, és valamit másként tesz, vagy épp nem tesz meg, akkor döbben rá, hogy itt tényleg ő alakítja a dolgokat. Mert amúgy ki gondolná, hogy ha sokat vásárolsz egy vándorló kereskedőnél, az elég pénzt gyűjt össze, hogy letelepedjen, és állandó boltot nyisson? Vagy gondolnád, hogy ha a banditáknak segítesz kirabolni egy tanyát, az ott lakók elköltöznek, és az a kis falu sosem jön létre, ami a másik oldalt segítve pár év alatt kifejlődött volna?

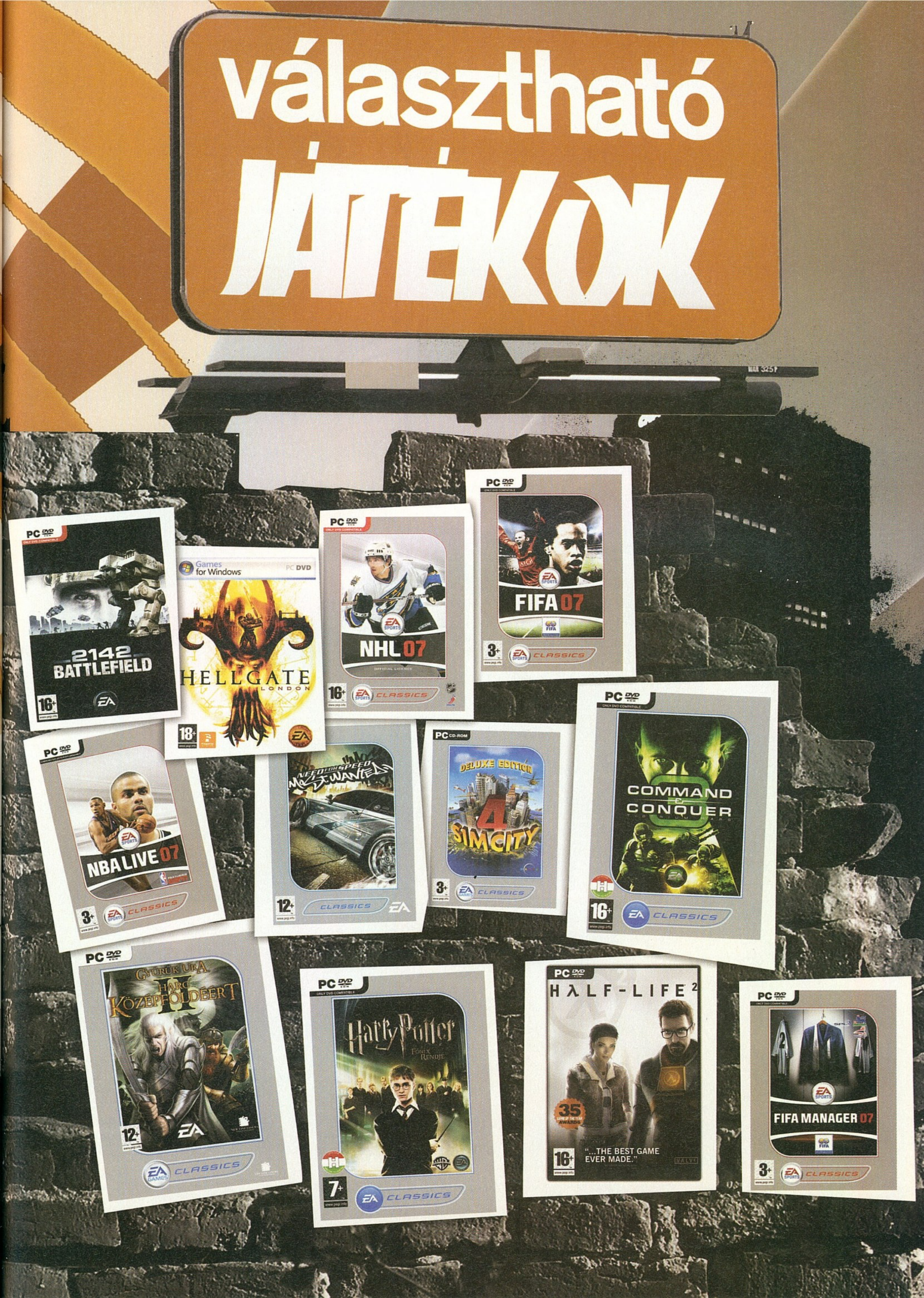
Mikor megkérdezem Molyneux-t, hogy szerinte is ez a legfontosabb dolog a Fable 2-ben, büszkén bólint. Mert hiába van sok új fegyver, nagyobb játéktér, kutya és kooperatív-mód, a lényeg az, hogy a nulláról indulva hős lehetsz, hős, aki alakítja a világot.

Megkérem Iaint, hogy mutassa meg a különböző évszakokat – merthogy az éjjel/nappal váltakozásának modellezése mellé most már dukál a négy évszak is, sőt, időjárási effektek is a ködtől a villámokkal tarkított viharig –, de ez ebben a verzióban még nem működik. Így csak Iain ígéreteire tudok támaszkodni: „Hihetetlenül hangulatos, ahogy a fák levelei elsárgulnak, majd lehullanak, aztán egyre sűrűbben váltja az esőket a havazás, végül beköszönt a tavasz, minden virágba borul, és kezdődik minden elölről". Így legyen!

A látogatásnak vége, már mennék kifelé az ajtón, a várakozó taxi felé, amikor Molyneux visszahív – „Még egy dolgot mutatni akarok". Visszavezet a gép elé, és miközben töltődik be a meglepetés, csak sokat sejtetően mosolyog, örül annak, hogy megint előrukkolhat valami titokkal. Karakterünk megjelenik egy hegyes vidéken, a narrátor pedig elkezd beszélni: „Albion földjén csak egyetlen aranytölgy található, amely minden tíz évben csak egyszer hoz termést. Amint azt elülteti valaki, az hamarosan kihajt, kifejlődik, míg a régi fa elsorvad. Az aranymakk elültetésének feladata azé a hősé, aki éppen jókor keresi fel a nemes fát". A makkot természetesen mi ültethetjük el, bárhol a világban.

És bár az eldobott almákból egyelőre nem hajt ki gyümölcsfa, de bebizonyosodott: az ígéretek előbb-utóbb mégiscsak valóra válnak...

FIZESS ELŐ MOST ÉS KEDVEZMÉNNYEL JUTHATSZ KEDVENC JÁTÉKODHOZ ÉS MAGAZINODHOZ!
PC GURU DVD-MELLÉKLETTEL FÉL ÉVRE (6 LAPSZÁM): CSAK 10 770 FT
20%? WOW!
TOVÁBBI INFO: WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES


választható
JÁTÉKOK
2142 BATTLEFIELD
Games for Windows
HELLGATE LONDON
NHL 07
FIFA 07
NBA LIVE 07
NEED FOR SPEED MOST WANTED
DELUXE EDITION
SIMCITY 4
COMMAND & CONQUER
GYŰRŰK URA
HARC A KÖZÉPFÖLDÉÉRT II
Harry Potter
HALF-LIFE 2
"...THE BEST GAME EVER MADE."
FIFA MANAGER 07
CLASSICS

Üristen, de jó! írta · nightBagoly

fejlesztő > BioWare kiadó > Electronic Arts web > masseffect.bioware.com

MASS EFFECT

A '95-ben alapított BioWare az ipar nagyjaihoz képest kiskamasz, ám munkáik mégis a nagy öregek közé emelik őket. Ezeknek a srácoknak köszönhetjük a zseniális Baldur's Gate sorozatot, a lebilincselő Star Wars: KotOR-t, és most itt van a Mass Effect....

A játék egyik legnagyszerűbb eleme a világ és a kidolgozott fajok. Öröm elmerülni a galaxis minden apróságában.

Azt hiszem, nincs olyan számítógépes szerepjátékrajongó, akinek, ha azt mondom, hogy Baldur's Gate, vagy Star Wars KotOR, ne csillanna fel a szeme, és ne kezdene anekdotázgatásba a hihetetlen csavaros történetről és a remek párbeszédekről. Igen, főképp ez a kettő az, amely miatt mindig, mindenféle előítélet nélkül azonnal rávetjük magunkat a BioWare legújabb programjaira. A Mass Effecttől mégis mindannyian tartottunk egy picit – a legendás fejlesztőbrigád ugyanis akciójátékba oltott szerepjátékot ígért nekünk, ez a turmix pedig az esetek többségében éppen hogy csak fogyasztható.

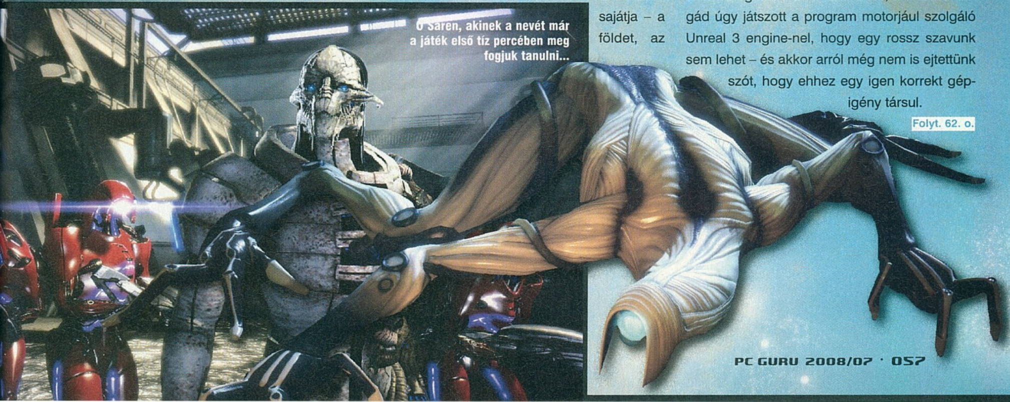
VALAHOL, EGY (NEM TÚL) MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

Mindig, minden a békével kezdődik – így az emberiség újkori történelme is. Fajtársaink felfedeznek egy idegen technológiát, majd hirtelen kilépnek a világűrbe – annak végtelen sötétsége azonban nem ürességet rejt (ahogyan attól sokan tartottak), hanem még a földinél is komolyabb politikai játszóteret: számtalan faj éli látszólagos békében az életét, egy különleges „ügynökség", a Spectre áldásos tevékenységének hála. Miután érdekeinket egyelőre nem képviseli senki, egy hősre van szükség, valakire, aki képes rá, hogy beverekedje magát az univerzum legnagyobb szervezetébe: a játékos, vagyis Shepard parancsnok pont ideálisnak látszik a feladatra. Azonban semmi nem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik, ugyanis rögtön a történet elején kiderül, az, hogy bejussunk a Spectre-k közé, nem hétköznapi feladat, pláne úgy, hogy egy, a legendák ködébe vesző agresszív faj gép-utódai épp mostanában tervezik a visszatérést...

Bár a történetet összefoglalva talán nem lehet egyértelműen észrevenni, de a Mass Effect sztorija nem csak összetettebb és csavarosabb, mint a BioWare eddigi „slágertörténete", a Star Wars KotOR, de emellé sokkal több tudományos alapot kapott, nem lóg a levegőben. Természetesen nem arról van szó, hogy asimovi mélységekben tanulmányozták volna a jövőt, és az alapján készítettek volna egy kőkemény „valóság-szimulátort", pusztán arról, hogy az eddigi, hasra ütéses megoldás helyett – amely a Star Wars univerzum sajátja – a földet, az emberiséget helyezték központba. Elég könnyen át lehetett volna esni annak a bizonyos lónak a túloldalára, azonban a BioWare végig következetes nem csak magához, de az általa teremtett jövőképhez is, ezáltal nyújtva hiteles és tartalmas szórakozást, olyat, amelyre hosszú esztendők óta nem nagyon volt példa.

Miután a történetet nem szeretném jobban kivesézni (nem bocsátanám meg magamnak, ha miattam csökkenne ennek az élvezeti érték), rá is térnék a grafikára, amelyre tavaly novemberben, amikor a cucc Xbox 360-ra megjelent, minden tesztelő azt mondta, hogy a valaha látott legszebb szerepjáték. Azóta eltelt hat hónap – ez azonban egy cseppet sem von le az értékéből: a BioWare az elmúlt hónapokat kemény munkával töltötte, így a Mass Effect PC-n pont azt a felső kategóriát képviseli, amelyet konzolon is képviselt: elképesztő, tűéles textúrák, elragadóan gyönyörű és aprólékosan kidolgozott karakterek és lenyűgöző effektusok sokasága fogad minket. A legtöbb konzolról PC-re portolt szoftvernél a „grafikai fejlesztés" pusztán csak PR-fogás, esetünkben azonban – megjegyzem hála az égnek – erről szó sincs, a készítő brigád úgy játszott a program motorjául szolgáló Unreal 3 engine-nel, hogy egy rossz szavunk sem lehet – és akkor arról még nem is ejtettünk szót, hogy ehhez egy igen korrekt gépigény társul.

Folyt. 62. o.



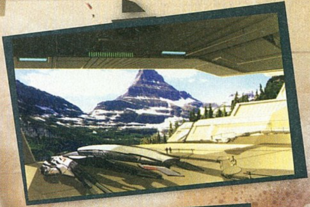
Ő Saren, akinek a nevét már a játék első tíz percében meg fogjuk tanulni...

MASS EFFECT

GALAXIS ÚTIKALAUZ SZEREPJÁTÉKOSOKNAK

NOVERIA

EZ A BOLYGÓ HIVATALOSAN NEM RÉSZE A CITADELLA ÁLTAL URALT TERÜLETNEK, ÍGY A TÖRVÉNYEK SEM TERJEDNEK KI RÁ. ENNEK EREDMÉNYEKÉPP A TÁRSASÁGOK MINDEN



MEGKÖTÉS NÉLKÜL KUTATHATNAK. A MI CÉLUNK A KUTATÓBÁZIS, AZ ÉSZAKI PEAK 15 ÁLLOMÁS, AMIVEL NEMRÉG ELVESZETT A KAPCSOLAT...

FEROS

A BOLYGÓ FELSZÍNÉNEK JELENTŐS RÉSZÉT BORÍTJÁK AZ ŐSI PROTHEAN FAJ FELHŐKARCOLÓINAK ROMJAI, ÍGY MEZŐGAZDASÁGI MŰVELÉSRE NEM IGAZÁN ALKALMAS, ENNEK ELLENÉRE AZ EXOGENI CÉG PÁR ESZTENDŐVEL EZELŐTT KOLONIÁT ALAPÍTOTT, ÉS AZÓTA IS VADUL KUTATNAK VALAMI UTÁN.

ILOS

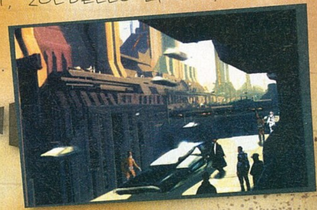
AZ EGYIK PROTHEAN ANYABOLYGÓRÓL CSAK PLETYKÁK ÉS KOCSMÁKBAN TERJESZTETT MESÉK SZÓLNAK, LEHET, HOGY NEM IS LÉTEZIK, DE HA LÉTEZNE, JÓ LENNE MEGLÁTOGATNI, NEM?

VIRMIRE

MIVEL A VIRMIRE A CITADELLA ÁLTAL URALT TERÜLET HATÁRÁHOZ KÖZEL HELYEZKEDIK EL, AZ EGY KOBPARSZEKRE JUTÓ ŰRKALÓZOK SZÁMA REKORDKÖZELI MÉRETEKET OLT. PEDIG NEKÜNK ODA KELL MENNÜNK...

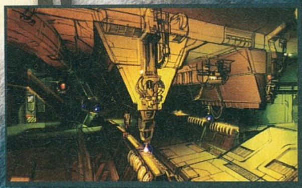
EDEN PRIME

AZ EMBERISÉG EGYIK ELSŐ KOLÓNIÁJA HAMAR NÉPÜNK EGYIK SZIMBÓLUMÁVÁ VÁLT. ZÖLDELLŐ ERDŐK, KÉK FOLYÓK - ÉS SAJNOS EGY HADSEREGNYI GETH FOGAD MINKET A FELSZÍNEN.



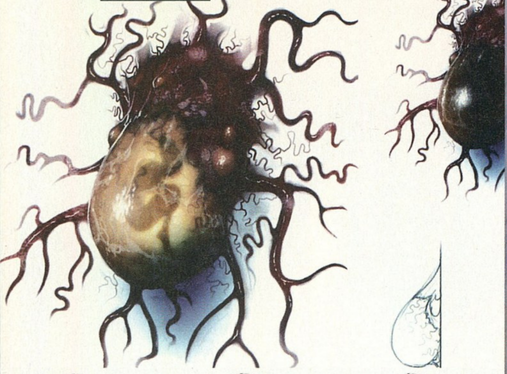
CITADEL

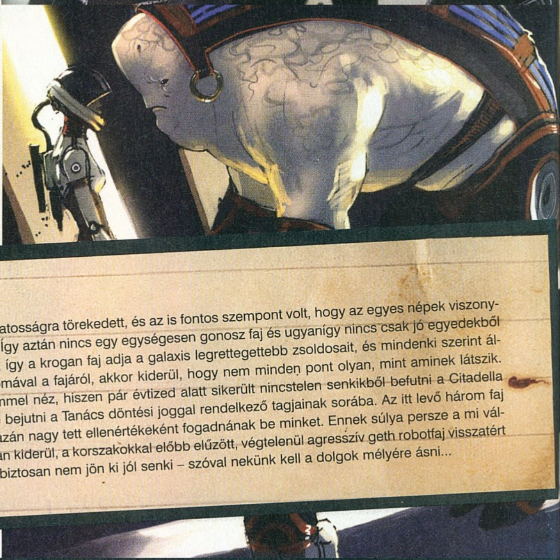
A CITADELLA MÁR OTT VOLT, AMIKOR AZ ELSŐ ŰRUTAZÓK, AZ ASARIK KIREPÜLTEK, AZÓTA MINDENKI BEKÖLTÖZÖTT, ÉS A HATALMAS ŰRÁLLOMÁS A GALAXIS POLITIKAI KÖZPONTJA LETT, IGAZ, SOK DOLOG MÉG NEM ISMERT AZ EREDETÉVEL KAPCSOLATBAN, DE EZZEL FOGLALKOZZANAK A RÉGÉSZEK, NEM IGAZ?



THERUM

HA FÁZOL NOVERIÁN, ÉS EDEN PRIME ÖRÖK TAVASZA SEM MELEGÍT FEL, LÁTOGASS EL ERRE A VULKÁNVILÁGRA. CSAK NE CSODÁLKOZZ, HOGY ERRE MÁR MÁSOK IS GONDOLTAK...

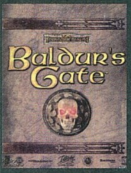




ASARI
Though the
asari, rangi

FAJOK

A fajok "teremtésénél" a BioWare minden eddiginél nagyobb változatosságra törekedett, és az is fontos szempont volt, hogy az egyes népek viszonylag realisztikusan, vagy legalábbis hihetően legyenek megalkotva. Így aztán nincs egy egységesen gonosz faj és ugyanígy nincs csak jó egyedekből álló nép sem. Előítéletek és jellemző viselkedések persze vannak, így a krogan faj adja a galaxis legrettegettebb zsoldosait, és mindenki szerint általában véve agresszív barbárok – de ha elbeszélgetünk Wrex komával a fajáról, akkor kiderül, hogy nem minden pont olyan, mint aminek látszik. A galaxis legtöbb lakosa az emberiségre is gyanakvással, félelemmel néz, hiszen pár évtized alatt sikerült nincstelen senkikből befutni a Citadella legfontosabb entitásai közé. A végső lépés az lenne, ha sikerülne bejutni a Tanács döntési joggal rendelkező tagjainak sorába. Az itt levő három faj persze féltékenyen óvja előjogait, úgyhogy csak valami igazán nagy tett ellenértékeként fogadnának be minket. Ennek súlya persze a mi vállunkat nyomja, hiszen ahogy az a játék első néhány órájában kiderül, a korszakokkal előbb elűzött, végtelenül agresszív geth robotfaj visszatért a lakott területekre, és ha "elszaporodnak", akkor abból egészen biztosan nem jön ki jól senki – szóval nekünk kell a dolgok mélyére ásni...



1998 BALDUR'S GATE

A kilencvenes évek végén a szaksajtó és a játékosok már temették a szerepjátékokat – azt hittük, hogy a műfaj, akárcsak a kalandprogramok, elvesznek a süllyesztőben, és könnyes nosztalgia segedelmével gondolhatunk vissza azokra a bizonyos régi szép időkre. A BioWare azonban jött, látott és győzött: az 1998-ban megjelent Baldur's Gate mindent tudott, amit a műfajtól elvártunk (könyvből adaptált AD&D rendszer, szintén papírról ismerős Forgotten Realms világ) emellé pedig lenyűgöző, festményszerű grafikájával a mai napig az egyik – ha nem a – legszebb szerepjáték. Imádtuk!

MASS EFFECT INTERJÚ CASEY HUDSONNAL

Még a Mass Effect tavalyi, X360-as megjelenésének alkalmával beszélgettünk el a játék fejlesztését vezető Casey Hudsonnal.

pc guru: Honnan jött a Mass Effect ötlete? A sci-fi környezet volt meg hamarabb, vagy inkább ez az akció-RPG keverék volt a kiindulási pont?

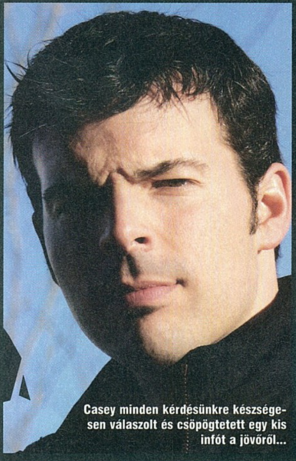
CASEY: A Mass Effect alapötlete a Star Wars KotOR fejlesztésének végén jött – tulajdonképpen a csapat magja ugyanaz volt. A legelső ötletszilánk az volt, hogy egy sci-fi RPG-t akarunk megint készíteni, csak épp a saját magunk világában. A következő eldöntött dolog az volt, hogy könnyebben kezelhető, de mégis több és változatosabb élményt adó játékot csinálunk. Ezzel meg is volt az alap, a következő, nagyon hosszú lépés az volt, hogy ezek figyelembevételével kialakítsuk a világot, majd ebben létrehozzunk egy olyan történetet, mely a nagy űrkalandok minden vonását magában hordozza.

pc guru: Hogy vágtatok neki egy egy saját galaxis megteremtésének? A fontos karakterekkel kezdtétek, vagy a fajokkal, esetleg a grafikus tervezgetéssel?

CASEY: Igazából a játékmenettel kapcsolatos tervekből jött minden. Rengeteg helyszínt akartunk, a felfedezés élményével, így ki kellett találnunk valamit a gyors űrbeli közlekedésre. Akciójátékokat idéző harcot akartunk, így a világban kellett helyet biztosítani a gyalogos egységeknek. Azt akartuk, hogy a játékos mindenhol rácsodálkozzon új dolgokra, tehát sok idegen fajt kellett alkotnunk, hogy a galaxis nagyobbnak, érdekesebbnek, élettelibbnek tűnjön. Ez a fajta világalkotási mód lehetővé tette, hogy a világ hihető legyen, és a játékmenet is abszolút illeszkedjen bele, semmi ne tűnjön erőltetettnek.

pc guru: Egyetlen olyan dolog volt, amiben a KotOR vitathatatlanul erősebb, mint a Mass Effect: a minijátékok terén. Igaz, van egy kártyajáték a Flux kaszinóban, de ezt kevesellttem. Tudom, hogy nem teljesen fair dolog még több és még több tartalomért reklamálni, de valami komplexebb dolognak örültem volna…

CASEY: Hát igen, tényleg rengeteg dolgot zsúfoltunk már így is a játékba, nem szép dolog, hogy elégedetlenkedsz! [nevet] Egyébként egy minijáték talán apró dolognak tűnhet, de az is rengeteg munkába kerül – meg kell tervezni, rajzolni, programozni, tesztelni, mire szórakoztató és hibátlanul működő lesz. Mivel annyi másra kellett koncentrálni, egyrészt nem volt idő és munkaerő erre, másrészt meg mivel annyi más került a játékba, szükségét sem igazán éreztük.



Casey minden kérdésünkre készségesen válaszolt és csöpögtetett egy kis infót a jövőről...

pc guru: A Normandy hajó a játék végén részt vesz egy rendkívül látványos űrharcban – miért nem adtatok lehetőséget a játékosnak, hogy tevékenyen is részt vegyen ilyen akciókban?

CASEY: Megint csak: ez nem valami olyasmi, amit csak úgy bele tudnánk rakni a játékba. Az űrharc, már ha rendesen akarjuk csinálni (és nem úgy, mint a KotOR-ban, ahol csak lövöldözni lehetett), önmagában is egy teljes játékot érne, mint ahogy rengeteg játék ugye csak és kizárólag erre koncentrált. Ezt nyilván nem engedhetjük meg magunknak, valami összecsapott dolgot meg nem akartunk csinálni – ráadásul a játék fő vonása a gyalogos harc.

pc guru: Mi a jelentősége annak a Prothean gömbnek, amit egy, a Citadellán kapott ékszerrel lehetett aktiválni?

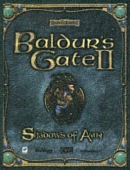
CASEY: Igen, az egy misztikus esemény – és egyelőre sajnos nem is mondhatok róla többet. Talán csak annyi az egész, amit láttál, és csak egy üzenetről van szó. Talán valami rendkívüli dolog első lépése…

pc guru: Úgy éreztem, hogy néhány csapattag jelleme, háttere nem lett igazán kibontva a játékban. Ott van például Tali, aki nem szerepel egyetlen romantikus szálban sem, nincsenek extra küldetései (igaz, egy adatlemezt szerezhetünk neki, de alig van reakció, ha ezt megtesszük) és viszonylag hamar minden személyes dolgot megtudunk róla. Ez azt jelenti, hogy neki majd a többi részben jut szerep, vagy egyszerűen ő a partitagok között csak másodlagos szerepet kapott?

CASEY: Minden történetben vannak kevésbé fontos karakterek – hiszen közülük kell kiemelkednie a főszereplőknek. Tali esetében ehhez hozzájárult, hogy faja, származása miatt misztikusabb hangulat lengte körül, ezért különbözött talán a többiektől. Mivel nincs olyan út a játékban, hogy végérvényesen megszabadulnunk tőle, komoly esély van rá, hogy később találkozzunk vele…

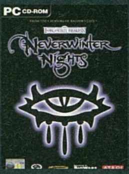
pc guru: Amikor bejelentettétek, hogy a Mass Effect trilógia lesz, sokan attól féltek, hogy egyszerűen szétvágjátok az epizódokat. Azonban nagy megkönnyebbülésünkre a lezárás teljes, véget ér szinte minden megkezdett történetszál. Hogy álltatok neki a sztorinak: csak ezt az elsőt írtátok meg egyelőre, vagy három különálló cselekményt kreáltatok, esetleg egy nagy sztorit vágtatok háromfelé?

CASEY: Nagyon örülök a kérdésnek, mert ez volt talán a történet megírásában a legnagyobb kihívás. A módszerünk az volt, hogy megírtuk az első, különálló részeket, nagyon vigyázva arra, hogy a háttérben felvillantsunk újabb, még nagyobb ívű eseményeket. Rengeteg ötletünk van a folytatásokat illetően, és ezeknek különböző elemeit már beleépítettük az első részbe.



2000 BALDUR'S GATE II

Bár a szaksajtó a Baldur's Gate hibájának felhozta a passzív, statisztika alapú harcrendszert, a fiúk a második résszel inkább a rajongóknak, semmint a kritikusoknak kedveztek, akik, mondanom sem kell, utólag már imádták az egészet. Alaposan megcsavart történet, továbbfejlesztett, nagy felbontáson is futni képes grafikai motor, és mindebből egy elképesztő szerepjátékot hoztak össze. A sztori fordulópontjain ma is elégedetten csettintenénk, az izgalmas útvesztőkre könnyezve gondolunk vissza, a letehetetlen hangulat pedig örökké elkísér majd minket.



2002 NEVERWINTER NIGHTS

Alig két esztendő telt el a BG folytatása után, amikor a BioWare elhozta nekünk a Neverwinter Nights-ot. Bár a világ és a végtelen profizmus megmaradt, a fiúk egy huszárvágással áttértek a 3D-re, a történetet pedig – szomorú, de igaz – kicsit mostohán kezelték, hiszen az NWN esetében mindent a többjátékos opciónak, és az interaktív, interneten játszható kalandoknak rendeltek alá. Bár a BG rajongók fanyalogtak a végeredményen, tény, hogy multiplayer során egy játéknak sem sikerült (azóta sem...) leutánoznia azt az élményt, amit az NWN nyújtott, ráadásul azokat is a gép elé ültette, akik a kissé fapados AD&D után a modernebb alapokra helyezett D&D rendszerrel szerettek volna virtuálisan vagdalkozni.

JÁRMŰVEK

A fejlesztők közül többen csak a gépezetek kinézetével, design-jával foglalkoztak. A Normandy űrhajó kinézete hamar kialakult, de a Mako száznál is több változaton ment keresztül, volt suhanó és lánctalpas is...

Azonban azt le kell szögezni, hogy a grafika a külsőségek szempontjából teljesen másodlagos – a zene ugyanis olyannyira egyedi és észbontó, hogy hosszú-hosszú esztendők múlva is kötelező tananyag lehet a videojátékfejlesztőknél: fiúk, ez az etalon, ehhez tessék igazodni. A lenyűgöző, nagyzenekarral hangszerelt dallamok között nincs egy hibás elem, minden tökéletesen „siklik" a helyére, ráadásul – ez is szokatlan – nagyon sok dal található a zenei repertoárban, így igen ritkán botlik az ember ismétlődésbe, s ha mégis, akkor örömmel üdvözli az imádott dallamokat.

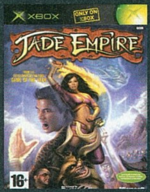
„SZEREPJÁTÉKOSOKNAK KÖTELEZŐ. NEM HAGYHATOD KI!"

RPG ANYÁM, AKCIÓ APÁM...!

A külsőségek után nézzük, mitől fekődt hasra a komplett xboxos közösség a Mass Effect láttán. Rögtön a karaktergenerálásnál észrevehetjük, a fiúk imádják a The Sims szériát, csak szerettek volna egy sajátot: ilyen részletes beállítási lehetőségeket eddig szerintem még egy szerepjátékban sem találhattunk. Shepard, a játék főhőse nevében nemtelen, így dögös hölgyeket és kigyúrt férfiakat is teremthetünk magunknak, és a sebhelyek számától kezdve kis túlzással az összes anyajegyének helyét meghatározhatjuk – elképesztő ez az alaposság, pláne annak tükrében, hogy nincs többjátékos opció, így elkészült mesterművünkben csak mi, vagy legvégső esetben áthívott barátaink gyönyörködhetnek.

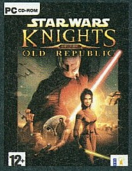
Miután a fejlesztőbrigádnak köszönhetjük a PC-s szerepjátékok feltámadását, egyértelmű, hogy mi inkább az RPG részre voltunk kíváncsiak, itt pedig (szokás szerint) rengeteg lehetőség fogad minket. A program során hat különböző karakterosztályt választhatunk magunknak, amelynek mindegyike saját „kunsztokkal" rendelkezik – ahogy haladunk előre, ezeket fejleszthetjük az egekbe. Bár a program már elhagyta a licencelt szerepjátékok átgondolt és évtizedek óta tesztelt rendszereit, a BioWare nem vall kudarcot: programjában csak az általa teremtett ellenségekkel kell „ölre" mennünk, így nincs hiba a pár hónapja létrehozott rendszerrel – legalábbis, ami a szintlépés izgalmát, az újabb és újabb képességek megjelenését illeti.

Miután azonban a fejlesztő úgy hirdette meg termékét, hogy akció-szerepjátékról van szó, feltétlenül szót kell ejteni a pergősebb, adrenalinpumpáló részről is, amely első blikkre az embert a Rainbow Sixre vagy a Republic Commandóra emlékeztetheti. Csapattagjainkat közvetlenül nem irányíthatjuk (így például speciális képességeiket



2005 JADE EMPIRE

A Mass Effect lelki elődjének tekinthető Jade Empire az Xbox „végnapjaiban", 2005-ben jelent meg – ehhez mérten a külseje kissé elavultra sikerült, ez azonban nem rémített meg senkit. Az már annál inkább, hogy a klasszikus sorozat „passzív harci elemeit" egy, a játékos képességeire sokkal inkább építő aktív, kombós rendszerre helyezték át. Bár a váltás nem sikerült olyan zökkenőmentesre, azt hazugság lenne állítani, hogy a Jade Empire ne lett volna jó játék – elejétől a végéig szórakoztatott, emellé pedig (mondhatni, szokás szerint) hozott mindent, amit ezektől a fiúktól megszoktunk. A siker azonban mégsem volt olyan átütő, mint azt szerették volna, így egy esetleges folytatás örök álom marad.



2003 STAR WARS - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Emlékszem, milyen elutasítás kísérte a KotOR első részét, még a megjelenése előtt: a LucasArts által megbízott BioWare ugyanis egy csavarral a sikerfilmek elé helyezte a történetet – méghozzá ötezer esztendővel, ez pedig elég volt a fanatikusoknak, hogy már előre leszólják a végeredményt. Abban a pillanatban azonban, hogy a játék a kezeik közé került, egy csapásra elnémultak: a fejlesztő védjegyének köszönhetően elképesztő, fordulatokban gazdag történet, lenyűgöző 3D grafika, és végre az NWN első részében hanyagolt csapat alapú szerepjátszás várt mindenkit. A KotOR milliónyi díjat nyert, emellé pedig biztos, hogy sok-sok évig nem lesz még egy olyan SW játék, amely, bár ennyire messze állna a filmektől, mégis ennyire hozná azok hangulatát.

Kicsiny járművünk, a Mako igen fontos szerepet tölt be a játékban...

is a főhős tudja alkalmazni a kiemelt helyeken, nem kell folyamatosan váltogatnunk az embereink között), csak a mesterséges intelligenciára, és pár parancsra hagyatkozhatunk. Ha pedig Rainbow Six: itt is találkozhatunk a fedezékrendszerrel, amely sokat segíthet majd a túlélésben, a hatalmas túlerő ellen ugyanis ésszel kell küzdenünk. Azonban – és most jöjjön egy kis feketeleves – a harci jelenetek zöme közel sem sikerült olyan szórakoztatóra, mint amilyennek szánták őket. Ellenfeleink – és társaink – AI-ja nincs az egekben, gyakran kaphatjuk azon magunkat, hogy beleakadtak valamibe – sőt, ritkán akár egymásba is –, emellé pedig néha az ember már nagyon szeretné, hogy véget érjen a kissé súlytalannak tetsző puffogtatás és visszatérhessen a lenyűgöző történet kibogozásához. Azzal, hogy a BioWare a régi, statisztika-alapú harcot áthelyezte a játékos ügyességére, kicsit olyan, mintha két lovat próbálna megülni egy fenékkel: a szerepjátékos részek zseniálisak, de egy ortodox RPG-s számára az akciójelenetek sokasága maga lesz a szentségtörés. A másik oldalt tekintve a lövöldözés középszerű és egy adrenalinőrült valósággal a falat kaparja majd, mikor 20-30 percen keresztül csak a zseniálisan megírt párbeszédeket kell figyelnie.

Azonban, ahogy a Baldur's Gate esetében az első szinten beszerezhető, a játék végéig kitartó teljes páncélzat, a kissé esetlen harc ugyanúgy a védjegyévé válik ennek a sorozatnak. Nem titkolom, számomra néha már frusztráló volt a KotOR, vagy az NWN pusztán statisztikán alapuló, teljesen passzív harcrendszere – így örömmel vettem, hogy bár kicsit sárga, kicsit savanyú, de az új szisztéma már aktívan rám is támaszkodik. A Mass Effect ezzel együtt is megközelíti a tökéletes szerepjátékot: döntéseinknek súlya van, a történet számtalan ponton elágazik, a játékos pedig nem tud teljesen nyugodtan végigmenni egyik, vagy másik úton – a program ugyanis kísérti, hogy ismerje meg, mi lett volna, ha...

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Először levegőért kapkodunk a sodró akciót átélve, aztán újra és újra elképedünk a párbeszédeken. Nagyon úgy tűnik, a BioWare képtelen mellényúlni...

NIGHTBAGOLY

PRO:
- + Fordulatokban gazdag történet
- + Zseniális párbeszédek
- + A grafika isteni

KONTRA:
- - A harc erőtlen
- - A járműves részek még mindig nem az igaziak

9.0

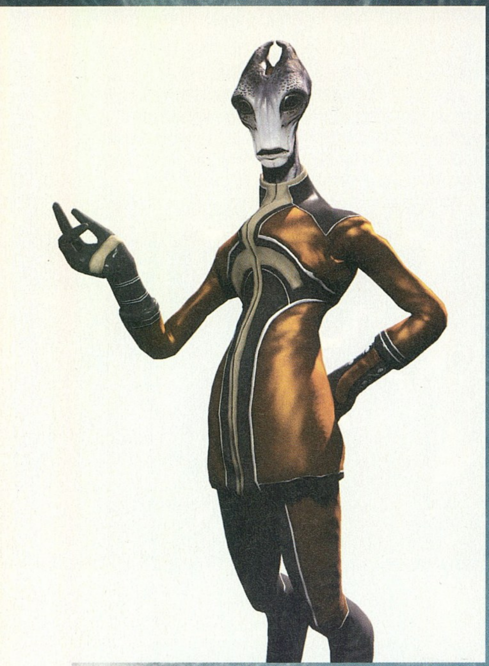
JÁTÉKÉLMÉNY:

A Mass Effectben már a kezdéskor kiráz a hideg, és a BioWare-es srácok képesek végig fokozni a hangulatot...

PGO GYORSLINK: 1124

NEVERWINTER NIGHTS 2	85%
SW: KOTOR	93%
OBLIVION	96%

GÉPIGÉNY: PIV 2,4 GHz CPU, 1 GB RAM, Win XP/Vista, 128 MB PS 3.0 VGA



Kalandjaink során hihetetlen helyekre juthatunk, csakis rajtunk múlik merre, hova látogatunk el...

CHRIS KÜLÖNVÉLEMÉNY

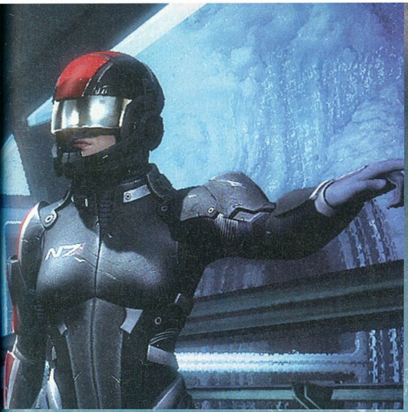
Bár főleg az akciódúsabb játékok felé húz a szívem, mindig is nagy rajongója voltam a Bioware programoknak. Végigtoltam minden szerepjátékukat, legalábbis ami PC-n megjelent – a Baldur's Gate második részét például kétszer is. Aztán jött a konzol-korszak, s persze ebből nem maradhatott ki a Bioware sem. A KotOR-al és Jade Empire-rel nyitottak, de bevallom, ezek a címek nem igazán voltak képesek huzamosabb ideig lekötni. Nem úgy, mint a tavaly megjelent, most pedig PC-n is debütáló Mass Effect, amit épp most fogok végigjátszani másodszorra, ezúttal asztali gépen.

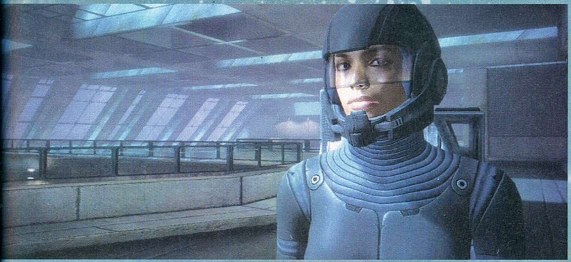
Bár a Mass Effect szinte ugyanazokkal az elemekkel operál, mint a Star Wars univerzumban játszódó KotOR, mégis mindvégig úgy éreztem, több valamivel. A játék követi a hagyományos szerepjátékok által kikövezett utat, tehát rengeteg párbeszédben volt részem, s bár manapság nem divat az olvasás (főképp nem idegen nyelven), mégsem volt unalmas a sok átvezető szöveg. Mindvégig olyan érzésem volt, mintha egy izgalmas regényt tartanék a kezemben, melynek cselekményszálát mindenképpen ki kell csomózni. Emellett persze nagyot dob a hangulaton a töméntelen mennyiségű hangfelvétel, melynek hallatán belegondolni is fejfájdító, mennyi munka lehetett felvenni azokat minden egyes karakterhez. Mindez persze mit sem érne modern látvány nélkül, de nyugodtan mondhatom: a grafika eszméletlen szép. A karaktermodellek életszerűek, a mozgások fantasztikusak, a táj pedig csodás. Leginkább kedvenc holdkompunk, Mako mozgása ragadt meg bennem, amivel az idegen planétákat fogjuk meghódítani. Az űrjármű mozgása olyannyira életszerű, hogy azt még egy off-road szimulátor is megirigyelhetné. További plusz, hogy a játék egy különleges képszűrőt húz a szemünk elé, ami elmossa a pixelek és élesebb vonalak által keltett műanyaghatást. A páratlan képsorokat eszméletlen zenei dallamok kísérik végig, melyeket szinte meg sem hallunk, mégis hihetetlen hangulatot kölcsönöznek a játéknak.

De a látvány nem minden. Esetünkben remek külcsín becses belsőt is takar, egy kiváló akció/kaland egyveleget. A játékban hét karakterből kell kialakítanunk háromfős csapatunkat, s társaink természetesen mindenhová elkísérnek minket. A különféle fajú és nemű lények mindegyike más-más jellemzővel bír, mindegyiküknek megvan a sajátos szociális érdeklődési köre, s ennek köszönhetően gyakran konfrontálódhatnak egymással. Van köztük, aki a harcban jártas, van, aki különféle zárt ládák nyitogatásában, és van, aki mindenben egy kicsit. Persze minden nagyobb küldetés előtt újraválasztatjuk csapatunkat, de valószínűleg a játék felénél már meglesz a kedvenc összeállításunk. Főhősünk és segítői a történet alatt természetesen rengetegszer lépnek szintet, s különféle erejű fegyvereket és tárgyakat szerezhetnek. Közelharci eszközök nem igazán léteznek, de számtalan karabélyt, mesterlövészpuskát és egyéb nyalánkságot cipelhetünk magunkkal. Még szerencse, hogy sosem lesz korlátozva a leltárunk, tehát bármiből bármennyi lehet nálunk, így később a hajón maradt karaktereinket is felvértezhetjük.

Egyszóval a Mass Effect a tavalyi év legjobb szerepjátéka, kihagyhatatlan alkotás, melyet még az akciójáték megszállottaknak is csak ajánlani tudok.

92%





GRATH KÜLÖNVÉLEMÉNY

Akik olvasták tavaly novemberi előzetesünket a Mass Effectről, azoknak biztos feltűnt, hogy a sorok papírra vetője bizony lelkesedik a játékért. Mivel az elkövető én voltam, előre kell bocsátanom: megint dicshimnuszok következnek. Már csak azért is, mert a Bioware szokásához híven nem egyszerűen átírta PC-re a játékot, hanem egy külsős stúdió segítségével kipofozgatták, kibővítgették, így még az eredetinél is jobb játékot kapunk!

Mivel a kollégák az előző oldalakon taglalták a Mass Effect erényeit, nekem könnyű dolgom van: elég kiválogatni legjobb emlékeimet – és emlékek vannak bőven, hiszen Xbox 360-on a harmadik végigjátszásomat taposom, és PC-n is elég sokáig eljutottam. A játékkal eltöltött vagy hatvan óra alatt rendkívül változatos útonmódon sikerült megoldanom a kihívásokat, bár a legjobban mindenképpen az adeptus tetszett, aki a biotikus (értsd: sci-fi mágia) effektek nagy tudója. Nincs is jobb annál, mint mikor bevágunk egy területre ható, baromi sokat sebző fekete lyukat, egy szingularitást egy rakat ellenfél közé, aztán pisztollyal szépen leszedegetjük a levegőben keringő, még életben levő maradékot. A harc ráadásul sokkal jobb lett PC-n, tényleg sokat segít a taktikázáson, hogy külön-külön irányíthatjuk két emberünket, így néhány helyen már tényleg lehet átkaroló hadműveleteket levezényelni.

A sztorihoz és a hangulathoz viszont nem nyúltak hozzá, és ezt jól is tették: egész egyszerűen fantasztikus világot hoztak létre a kanadai srácok a csak az univerzum tervezgetésével eltöltött két esztendő során. A megannyi egyedi faj – most komolyan, ki nem imádja az érzelmeket kifejezni képtelen elcorokat és a magukról is harmadik személyben beszélő hanarokat?! – a csodálatos design és az emberiséghez millió módon viszonyuló idegen kultúrák mindenkit el fognak varázsolni, akit egy játékban több is érdekel annál, hogy pályánként hány kilométer belet lehet kiontani.

Ha pedig már megszeretted a Mass Effect világát, hát a veled utazó karaktereket egyszerűen imádni fogod. Mindegyik egy teljesen kidolgozott személyiség, akikkel elbeszélgetve rengeteg dolgot tudunk meg múltjukról, fajukról. Kit ne varázsolna el például Tali, a fiatal quarian lány, aki egy számára teljesen idegen közegben találja magát, vagy Wrex, amint a krogan faj szörnyű drámákkal teli múltjáról beszél.

Ha már összeállt a csapat, és készen állunk a harcra, akkor vár minket a galaxis. Természetesen a legkidolgozottabbak a sztorit továbbvivő világok (itt Ilos, a romos, de még mindig fenséges világ a kedvencem), de találhatunk érdekes helyeket a galaxis szinte minden szegletében. Rengeteg bolygót megnézhetünk, pár tucatnyin le is szállhatunk, hogy nyersanyagforrásokra, tápokra, vagy – az esetek túlnyomó részében – sok-sok ellenfélre bukkanhassunk. De még a meg nem látogatható planéták közt is vannak érdekesek: az egyiken például megtaláltam egy kalózvezér aláírását, aki egy irdatlan lézerágyúval taggelte meg a bolygót.

Vannak kisebb hiányosságai a programnak (a belső terek például leginkább a ládák számában és méretében különböznek), de a nagyszerű világ és karakterek azonnal elvarázsoltak. A játék igazi science fiction remekmű, egy hatalmas világ, ahol mindig van újabb és újabb felfedeznivaló. A játék vége szinte arculcsapásként ért, annyira mentem volna tovább, hajtottam volna a robotfajok visszatérésének okait. Remélem a második rész még monumentálisabb lesz, még több bejárható világgal, még több megismerhető karakterrel – csak győzzem kivárni.

97%

Magyar vitézek szent lovagjai

CRUSADERS: THY KINGDOME COME

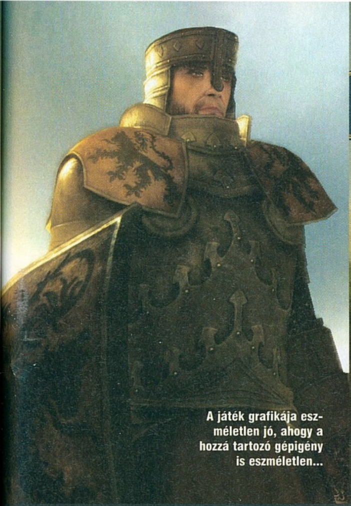
fejlesztő > Neocore Games kiadó > v.2 PLAY írta · Stöki
web > www.neocoregames.com

Ha a magyar játékfejlesztés kerül szóba, ritkán jutnak eszünkbe platformjátékok, FPS-ek vagy repülőszimulátorok. Hazánkfiai mindig is stratégiában voltak erősek, az Imperium Galacticától a Codename: Panzersig jó néhány ütős cím öregbítette a magyar iparosok hírnevét. Mostantól eggyel több RTS-re lehetünk büszkék: szép csendben megjelent a Neocore Games játéka, a Crusaders: Thy Kingdom Come.

Azért szép csendben, mert a játék kiadója, a megboldogult Virginből visszamaradt, spanyol v2.PLAY érdekes taktikát követve, régiónként adja ki a játékot, ami azt a furcsa helyzetet eredményezte, hogy a játék magyar verziója még nem elérhető, és nem tudni, hogy mikor lesz egyáltalán honosítva a játék (amit egyébként angol nyelven készült). Spanyolhonban már hónapokkal ezelőtt megjelent a program és viszonylag nagy sikere volt (akadt lap, ami 95%-ra értékelte), szóval őszintén nem értem, miért tökölődik ennyit a cég a premierrel. Mindenesetre a fejlesztőktől – akiknek ez az első játékuk, így tehát érthető, ha az olvasóknak nem ismerős a nevük – kaptam egy példányt, amin a „Recommendado por Canal de Historia" plecsni jelzi, hogy nem a kelet európai piacra készült.

SZENTFÖLDÖNFUTÓK

A magyar játékfejlesztők nagyon benne ragadtak az RTS-ekben, leginkább szükségszerűségből: a vegetáló PC-s piacon erre a műfajra még úgy-ahogy igény volt egy időben, és sok fejlesztőnek csak ebben volt tapasztalata. Ez mára azt a helyzetet eredményezte, hogy lilát hányunk, ha még egy új tankos-világháborús RTS-t kell látnunk, a Neocore designerei azonban jó érzékkel egy olyan, számítógépes játékban viszonylag ritkán feldolgozott témához, a keresztes háborúkhoz nyúltak. Azon belül is az első keresztes hadjárathoz, amiben ugyan nem bukkantak fel olyan sztárok, mint Oroszlánszívű Richárd vagy Szaladin szultán, de ami Jeruzsálem elfoglalásával megalapozta a későbbi hadjáratokat. Nem olyan jól dokumentált korszaka ez a történelemnek, mint például a későbbi hadjáratok, de azért fennmaradtak megkerülhetetlen történelmi tények, és a designerek ezeket szépen be is építették a játékba a doryleumi csatától



A játék grafikája eszméletlen jó, ahogy a hozzá tartozó gépigény is eszméletlen...

AZ ELSŐ KERESZTES HÁBORÚ

A keresztes hadjáratok néven ismert közel-keleti káosz a clermont-i zsinattal kezdődött 1095-ben. II. Orbán pápa ezen a gyűlésen jelentette ki, hogy a keleten élő keresztényeknek és a zarándokoknak szükségük van Európa segítségére, Szentföldet ugyanis megszállták a szeldzsukok. A zsinat határozott arról, hogy hadsereget indítanak keletnek, és 1096. augusztus 15-én elkezdődött az első keresztes háború. A nemesek közül kikerülő keresztes lovagok mellett nincstelen közrendűek is csatlakoztak a hadhoz, akik nem tartották magukat mindenben a keresztény erényekhez, ezért ezzel a rabló-fosztogató haddal Könyves Kálmán is megütközött, amikor átvonultak Magyarországon. A fősereg Konstantinápolyba ment, majd elfoglalták Nikaiát, megverték Doryleumnál a törököket, és véres, hosszú ostrommal elfoglalták Antiochiát. De ez a csata semmi nem volt ahhoz képest, ami Jeruzsálemnél történt: a keresztények több mint egy hónapig ostromolták a Szent Várost, mire el tudták foglalni Fátimida egyiptomi kalifától (aki nem sokkal előtte verte ki a törököket onnan). A keresztesek végül 1099. július 15-én győzedelmeskedtek, és megalapították a Jeruzsálemi Királyságot Bouillon Gottfrieddel az élen.

kezdve a jeruzsálemi nagy meccsig. Látszik, hogy a forgatókönyvet író fejlesztők igen alaposan utánanéztek a háttérnek, a Crusaders: Thy Kingdom Come-ban megjelenő környezet végig hiteles és hihető. És bár muszlimokkal nem eshetünk neki a küldetéseknek (mert a végén még átírnánk a történelmet – bár szerintünk ez nem lenne akkora katasztrófa), öt különböző ország szülöttével nevezhetünk a szentföldi túrára. A franciák, normannok és burgundiak mellett Lotharingia és Dél-Itália is választható, és természetesen minden sereghez dukál egy hős, akinek a vezetése alatt egységeink majd kardélre és nyílhegyre hányják a hitetleneket.

> “Ismét remekelnek a magyar srácok. Biztos hallunk még a Neocore-ról...”

TOTAL DARK OMEN

A Crusaders külsőségeiben leginkább a Total Warra, játékmenetében pedig egy régi Warhammer-játékra, a Dark Omenre emlékeztet. Ez utóbbi tényt a fejlesztők minden létező interjújukban kihangsúlyozzák, pedig egyrészt nem feltétlenül jó folyton egy tízéves játékra hivatkozni, másrészt a Total War és a Dark Omen nem különbözik olyan nagyon sokban, hogy kézzel-lábbal kellene tiltakozni az ellen, ha valaki a Total Warhoz hasonlítja a Crusaderst. Itt is, ott is alakulatokra osztott, nagy seregek csapnak össze, és az egyszerűsíteni hajlamos játékosoknak köszönhetően – akik közül sokan még kisgyerekek voltak, amikor a Dark Omen megjelent – a játék valószínűleg úgy fog elterjedni, hogy ez a magyar Total War. Aki esetleg mégis játszott mindkét elődddel, az tudja, hogy a legnagyobb játékmenetbeli különbség köztük az, hogy a Dark Omenben nem kell úgy vigyázni az alakulatokra, mint a hímes tojásra, mert könnyebben pótolhatók, mint a Total Warban. A Crusaders is ebben a felfogásban készült: már a harmadik-negyedik pályán teljesen természetes, hogy a szeldzsukok lemészárolnak egy rossz pozícióba került íjászszázadot, a csata után aztán vehetünk újakat ebből a fogyóeszközből. Azért érdemes arra törekedni, hogy néhány combosabb alakulat túlélje az első tizennégy küldetést, a sok csatát megért alakulatok ugyanis fejleszthetők, és minél több veterán szolgál a seregünkben, annál nagyobb eséllyel indulunk a tizenötödik, utolsó pályán, ami természetesen Jeruzsálem ostromát dolgozza fel.

TÁP HÁTÁN TÁP

RPG-elemekben egyébként erős a Crusaders: az alakulatok nemcsak a csatákban nyújtott teljesítményük szerint fejleszthetők, hanem pénzzel is (ez esetben nem a képességeket, hanem a páncélokat és fegyvereket tápoljuk). Természetesen a hősöket is lehet tuningolni,

A semmiből bukkant fel a NEOCORE, a játékosoknak e sorok írásakor szinte teljesen ismeretlen a cég a neve. A Crusaderst elnézve nem lesz ez mindig így. A játék designerei, Juhász Viktor és Tóth János, valamint Varga Zoltán, a cég üzleti kapcsolatokért felelős menedzsere válaszolt kérdéseimre.

PC GURU: Nem sokat hallhattunk eddig rólatok, pedig a játék kivitelezése és a tény, hogy megjelent, arról tanúskodik, hogy jó pár éve léteztek...
VZ: 2003 körül Pozsonyi Zoltán és Farkas Tamás alapították a céget, ők szerepjátékos vonalról érkeztek a játékszakmába. Akkor még hat-nyolc fős csapat fejlesztett egyelőre csak egy engine-t, tehát a játék technikai hátterén már legalább négy-öt éve dolgozunk. 2004 táján korábbi üzletiszoftver-fejlesztőkkel és grafikusokkal bővült a Neocore, 2005 végére pedig nagyjából elkészült a Coretech nevű motor, és ekkor kezdtünk el gondolkodni azon, milyen játékot készítsünk.

PC GURU: Mennyien vagytok most?
VZ: Huszonnégyen és még van néhány külsősünk, szóval nagyjából harmincan. És nem is akarunk ennél sokkal jobban meghízni.

PC GURU: Mennyi idő alatt készült el a játék?
VZ: Onnantól kezdve, hogy a Coretech olyan 90 százalékban kész volt, 9 hónap alatt befejeztük a játékot. Nagyon jó kis motor ez, szerintem közelíti a piacvezető kategóriát.

TJ: Fejlesztői szempontból is meg tudom ezt erősíteni: sok lehetőséget ad, ráadásul elég adaptív, fel van készítve arra, hogy a jövőben konzolos irányba is elmozdulhassunk.

PC GURU: Gondoltatok arra, hogy esetleg licenceljétek?
VZ: Nem. Túl kevesen vagyunk hozzá – ugye egy licenchez 24 órás supportot is fenn kellene tartani. Valószínűleg anyagilag sem érné meg, inkább a játékfejlesztésre koncentrálunk.

PC GURU: Miért éppen RTS-t fejlesztettetek? Stratégiákkal Dunát lehetne rekeszteni...
TJ: Az igaz, de jó RTS-re mindig van kereslet.

JV: Ne felejtsük el, hogy ez az a műfaj, ami valószínűleg soha nem tűnik el PC-ről.

PC GURU: Hogyan zajlott a fejlesztés?

és az elveszett alakulatokat is a pénzünkből pótolhatjuk. Pénzt a csatákban kereshetünk – bár a „zsákmányolni" talán helyénvalóbb kifejezés ebben az esetben –, ennek mértéke a teljesítményünkön túl leginkább attól függ, hogy fő a küldetéscélok közül mennyi másodlagos missziót vállalunk és abszolválunk. Érdemes egyébként a másodlagos célokra rágyúrni, mert az egyéb járulékos jóságok mellett ez az útja annak, hogy ereklyéket találjunk a hadjárat során. Az ereklyékkel a hős hitét növelhetjük, ha odaadjuk a relikviákat az egyháznak, a hit növekedésével pedig újabb bónuszokat kapunk – szép megoldása ez a varázstárgyaknak egy történelmi környezetben (érthető módon nem lehetett Szent Özséb Nagylábujját úgy beilleszteni a játékmenetbe, mint egy Ring of Protectiont). Ha a tápokkal együtt sem éreznénk elég fickósnak magunkat, a csaták előtt erősítést is hívhatunk, természetesen nem ingyen. Pénzünk elköltésének tehát rengeteg módja van, és ez máris magában rejti a játékstílusbeli különbségeket, de az öt választható oldal ezt még megfejeli. A normannok például íjászaikra vághatnak fel, a lotharingiaiaknak a nehézvérteseik erősek, az olaszok a legnagyobb szentfazekak, és így tovább – minden hős bagázsával észrevehetően más stílusban lehet végigjátszani a tizenöt küldetést.

A játék történelemleckének sem utolsó, az egész első keresztes háború hitelesen van levezetve.

JÓ, CSAK KEVÉS

És ezzel meg is említettem a Crusaders legnagyobb hibáját: nincsenek hősönként különböző hadjáratok, hanem ugyanazt a tizenöt küldetést lehet lenyomni mindegyik oldallal. Szó se róla, remekül megtervezett küldetések ezek – különösen Jeruzsálem ostroma, ahol a városban egészen máshogy kell taktikázni, mint a nyílt vagy erdős terepen –, és a küldetéscélok is valamennyire igazodnak az egyes hősökhöz, de azért ennyivel még nem motivált az egyszeri játékos, hogy ötször végiggyalulja ugyanazt a tizenöt térképet. Valami kis változatosságot illett volna a hadjáratokba vinni, külön utakat, kisebb partizánakciókat tervezni az egyes hősökhöz. Egyébként ami van, az nagyon jó: a hősök kellően kiegyensúlyozottak, az egységek kellően változatosak (többféle gyalogos, íjász és lovas mellett katapultokkal is oszthatjuk az ellent), az ellenfelek intelligenciájával sincs baj (nem haboznak lerohanni íjászainkat, ha nem védjük őket rendesen), a jól kigondolt terepen pedig csak taktikázással lehet helytállni az alakulatokkal. Ki kell használni a fedezékeket (például az erdő fái között elbújva osonni), figyelembe venni a környezetből adódó körülményeket (esetenként azt, hogy a sivatagi forróság értelemszerűen erősen lerontja a nehézvértesek teljesítményét), és gyakran az idő is fontos tényező (példának okáért akkor, amikor az egységeinket rejtő ködben akarunk minél messzebbre eljutni, mielőtt felszáll a földközeli csapadék). Egyedül a gyorsítás hiánya zavart – csak kétszeresre turbózhatjuk a játék sebességét, ami hosszabb meneteléseknél eredményez néhány unalmas percet –, illetve feltűnő még a multiplayer opciók szegényessége. Látszik,

Nem, ez az alak nem az Assassin's Creedből maradt itt. Most az ő oldalukon állunk...

VZ: Manufakturális elvek szerint dolgoztunk, ezen kívül a folyamatos kommunikációt és a kreativitás szabadságát tartottuk mindig szem előtt.

JV: Bár azt látnod kellett volna, amikor az elképzeléseinket előadtuk a programozóknak, és minden második ötletünk elvérzett a tervezőasztalon...

TJ: Igen, az olyan volt, mint amikor a Molotov-Ribbentropp tárgyaláson a felek a befolyási zónákról alkudoztak.

PC GURU: Milyen volt együtt dolgozni a kiadókkal?
VZ: Nem állítom, hogy nem voltak konfliktusok. A v.2 Play ugye a Virgin spanyol továbbélése, és hát hogy is mondjam... nagyon mediterránok. Ott egytől háromig ebédszünet van, pénteken pedig nem dolgoznak délután háromnál tovább.

PC GURU: Számomra az is furcsa, ahogy a játék megjelenését kezelték. Ha jól tudom, még mindig nem tudni, hogy mikor lesz magyar verzió.
VZ: Így van, de az biztos, hogy lesz. A spanyolok ragaszkodtak a worldwide jogokhoz, és úgy döntöttek, hogy egy-két hónapos eltérésekkel, régiónként adják ki a Crusaderst. Előbb megjelent spanyol, portugál és olasz területen, aztán a németeknél, Skandináviában és Franciaországban, majd Amerikában, Oroszországban és a Távol-Keleten.

JV: Ne felejtsük el, hogy nem magyarul készülnek a játékaink, hanem angol a végleges verzió. Öt nyelven lokalizáltuk – angolul, németül, franciául, spanyolul és olaszul –, de a magyar fordítás még hátravan.

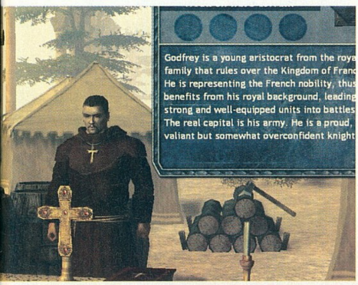
PC GURU: A következő játékotok, a King Arthur mennyiben lesz más, mint a Crusaders?
TJ: A Crusaders történelmi alapú játék. Minden valóságban dokumentált és a játékban elhangzó adat és név egyezik, ami pedig nem volt dokumentálva, az akár úgy is történhetett, ahogy mi kitaláltuk.

JV: A King Arthur ezzel szemben az Arthur-legendát dolgozza fel, és a játékos dönti majd el, milyen Arthurrá válik. Lesznek benne történelmi áthallások is, de alapvetően a fantáziánkat éljük ki benne.

hogy ez utóbbi csak azért került bele a játékba, hogy legyen: csupán két játékos küzdhet benne egymás ellen.

IGÉNYES DEBÜTÁLÁS

A kivitelezésbe viszont nem nagyon lehet belekötni. A Crusaders saját motorja jól kezelhető, a kezelőfelület barátságos, a játék grafikája pedig egyszerűen gyönyörű, bár teljes szépségében csak a paksi atomerőmű egyes blokkján élvezhető (szerencsére azért gyengébb gépeken, kisebb felbontásokon is elég szép). Az egységek természetesen korhű páncélokban pompáznak, a játékban megjelenő szövegek színvonala pedig példaértékű: nem magyarról esetlenül angolrá fordított mondatokat kapunk, hanem szép jelzőkkel gazdagított, már-már regénybe illő narrációkat (remélhetőleg a magyar verzió is ilyen lesz majd mikor végre elkészül). A játék keleti hangulatú zenéje is pazar, bár sajnos nagyon hamar ismétlődni kezdenek ugyanazok a trackek. Ez is ugyanarról tanúskodik, mint a hadjáratok és a multiplayer opció megoldása: kevesen fejlesztették a játékot, és a hiányosságok többsége ebből adódott, nem pedig szakmai dilettantizmusból. Oroszlánkörömnek, első játéknak így is nagyon jó a Crusaders, a legkevesebb, ami jár neki, az „igényes" jelző. A Neocore következő projektjére, a King Arthurra pedig nagyon oda kell figyelni (ezt tesszük majd mi is): ezek a srácok vitán felül tehetségesek.



A keresztes háború elképzelhetetlen a csuhás barátaink nélkül...

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Szentföld megjelenítése levett a lábamról, ezért is sajnáltam, hogy csupán egyetlen hadjáratot lehet végigjátszani, még ha öt hőssel is. Szóval kiegészítőt ide, de izibe!

STÖKI

PRO:
+ Történelmi háttér
+ Átgondolt küldetések
+ Remek grafika és szövegek

KONTRA:
- Nincsenek külön hadjáratok
- Szegényes multi
- Brutális gépigény

JÁTÉKÉLMÉNY:

8.3

Jól megtervezett, jól kivitelezett, jól megírt, de nem eléggé tartalmas RTS. Király indítás, de aztán a lehetőség szűke miatt visszaesik kicsit.

WWW.PCGURU.HU/1317

MEDIEVAL II: TOTAL WAR	85%
SHOGUN: TOTAL WAR	94%
XIII CENTURY: DEATH OR GLORY	78%

GÉPIGÉNY: PIV 3 GHz-s processzor, 1 GB RAM; Win XP/Vista, 128 MB PS 3.0 VGA

Bizony-bizony, a magyarok elég keményen benne vannak a játékfejlesztésben is...

A magyar játékfejlesztés története

HAZAI bitek

írta · Stöki

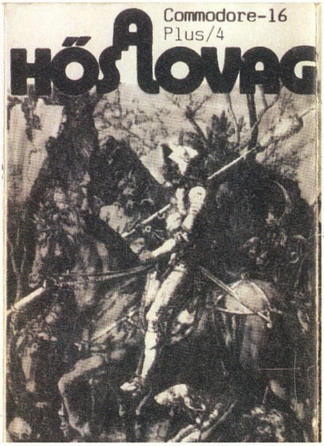
Mindig öröm, ha magyar játékról írhatunk, még nagyobb, ha olyan programról, ami más országokban is felkavarja kicsit a PC-s piac állóvizét. Bár ez nem egyedülálló mutatvány: a magyar játékfejlesztésnek ritkán kellett szégyenkeznie az elmúlt évtizedekben. Az Időrégészben szereplő lovagtól bő húsz év alatt eljutottunk a Crusaders keresztes lovagjaiig, és közben a hazai stúdiók hírnevet szereztek a világban a magyaroknak. Kis játéktörténelem következik két oldalon – és mivel hazánkfiai szép számmal termeltek a piacra, örömmel teszem hozzá, hogy – a teljesség igénye nélkül.

NYOLCVANAS ÉVEK: BOLDOG BÉKEIDŐK

Ha már az Időrégészt említettem, kezdjük Rátkai István játékaival a visszatekintést. Mint a szovjet blokk legtöbb országában, nálunk is a Sinclair és a Commodore gépeivel, a ZX Spectrummal, a C64-gyel és a Plus4-gyel szökkent szárba a játékkultúra valamikor a nyolcvanas évek közepén. Az első magyar játékok ennek megfelelően amatőr fejlesztők egyszerű ügyességi játékai vagy szöveges (jobb esetben képes és szöveges) kalandjátékai voltak, mivel ilyeneket volt könnyű írni. E fejlesztők közül kiemelkedtek azok a számtechzsenik, akik az ország egyik legjobb gimnáziumában, a Fazekasban szívták magukba a bitek bűvölésének tudományát, és még közülük is kitűnt az említett úriember, akinek a játékait (az Időrégész mellett a Bosszút és az Új Vadnyugat I-II-t) csak „Rátkai átkaiként" emlegettük akkoriban. NYUGAT, FELVESZ KORSÓ, NYIT AJTÓ – valószínűleg sok olvasónak nem mondanak semmit ezek a szavak, esetleg elborzadva próbálják elképzelni, milyen szörnyű lehetett parancssorból irányítani egy játékot. Pedig roppant szórakoztató volt, Rátkainak akadtak is vetélytársai és követői. Tihor Miklós neve lehet ismerős, illetve Juhász Andrásé, akinek Süsü-kalandja valószínűleg az első magyar témájú játék volt.

IG 3 néven játék soha nem jelent meg, de zűrös történetével így is felhívta magára a figyelmet...

A nagy cégek feltűnésére sem kellett sokáig várni. A Novotrade meglátta az üzletet a szoftverekben, és bár főleg oktató- és felhasználói programokat forgalmaztak, a játékokból származó hasznot sem vetették meg. Ontották kazettán és lemezeken azokat az egyszerű, de magyar játékokat, amikre ma már a kutya nem emlékszik (Űrpók, Robotháború, Démonok birodalma – címadásban erősek voltak...). Még egy volt Guru-szerkesztő, Brazil játékát is kiadta a cég, az opusz a Csavargás a gombák birodalmában névre hallgatott. A sok apróság közé becsúszott néhány ismertebb név is, mind közül a leghíresebb az 1988-as Impossible Misson 2, ami minden tekintetben felülmúlta elődjét (ez nagy szó, hiszen a C64-es hőskor tíz legjobb játékának egyikéről beszélünk). Ezt a Novotrade saját játékfejlesztő részlege, a Novotrade International követte el, amiből később Appaloosa Interactive lett, és onnantól már nem csak magyarok dolgoztak benne (a főhadiszállás Palo Altóban található). A cég ma is létezik, legnagyobb sikerük az 1992-es ügyességi játék, az Ecco the Dolphin volt, ami 8 platformon jelent meg (ha az Xbox Live-hoz hasonló virtuális platformokat is beleszámítjuk).



Bizony, ez itt egy játékborító az őskorból. A neten számtalan ilyen relikviát találhattok.

KILENCVENES ÉVEK: ÚJ PLATFORMOK

A C64-es gyökerek annyira erősek voltak, olyan nagy hatása volt ennek a platformnak, hogy sokan a végnapjaiban sem tudtak elszakadni tőle. Így születhettek még a kilencvenes évek közepén is olyan – játékmenetet tekintve remek, de a PC felé forduló piacot nézve technikailag avítt – kalandjátékok, mint az 1993-as A gálya Olessák Róberttől, vagy az 1994-es Newcomer, amin már egész fejlesztőcsapat dolgozott, a Cinematic Intuitive Dynamix. (A játék kiadója a később kétes hírnévre szert tevő könyvkiadó, a Valhalla Páholy volt, ez volt az egyetlen próbálkozásuk a játékpiacon.) A Newcomer kiváló, érett játék volt, olyan mennyiségű grafikát zsúfoltak bele a készítők, hogy a program, 5, azaz öt lemezen jelent meg. A kicsit cyberpunkos történet, az elhajlás a szerepjátékok felé (több embert is felszedhettünk a játék során) és az epikus méretek sikerre vitték a programot – annyira, hogy 2001-ben(!) megjelent egy kibővített, angol nyelvű verzió is. Ez volt a C64 utolsó, gyönyörű felvillanása – nem csak a magyar piacon, egyébként is.

> **“A világsajtó nem tőlünk zeng, de azért nyomot hagyunk az iparban.”**

Az élelmesek persze a kilencvenes évek elején már Amigán próbálkoztak, a még élelmesebbek pedig PC-n. A legprofibb amigás projekt az ArtGame (vagyis Staengler Ferenc és Fábián István) munkái, az Abandoned Places első és második része voltak 1992-ben, illetve egy évvel később. Az Eye of the Beholderre emlékeztető korrekt kis akció-szerepjátékok („dungeon crawlerek") nem tűntek ki a sok hasonló klón közül, de abszolúte vállalható cuccok voltak. PC-n az első igazi magyar siker az 1994-es Reunion volt (bár ez még Amigára is megjelent). A fejlesztők, az Amnesty Design – ekkoriban szoktunk hozzá, hogy emberek helyett előbb néhány fős, majd később egyre nagyobb cégek nevét jegyezzük meg – ezzel az űrstratégiával kezdtek a műfaj egyik specialistájává válni. A következő, 1997-ben kiadott játékuk, az Imperium Galactica idején már Digital Realitynek hívták őket – és hívják még ma is, hiszen jelenleg is aktívak, ők a hazai játékfejlesztés nagy öregjei.

AZ EZREDFORDULÓ: RTS DÖMPING

A cég 2000-ben a nagyszerű Imperium Galactica II-vel folytatta a sikersorozatot, majd következett a már teljesen 3D-s Haegemonia 2002-ben, amihez egy évvel később egy kiegészítő is kijött. Ezzel a DR le is szállt az űrstratégia-vonalról, ráálltak az akkor még jövedelmezőnek tűnő tankos-háborús RTS-ek gyártására. Nagyjából ekkor derült ki a magyar játékfejlesztés legnagyobb problémája: a haveri társaságokból üzleti vállalkozásokká szerveződött cégek menedzsmentje sokszor nem használta ki jól az erőforrásokat. A DR erre a legjobb példa: a piac telítődése után sem bírtak elszakadni az RTS-ektől és sorra ontották a viszonylag hamar elkészülő, de a presztízst hosszú távon romboló, középszerű klónokat. Míg a cég űrstratégiái tízes skálán nagyjából nyolcas átlagot értek el a külföldi ér-

BOTRÁNY a stúdiókban

A játéktörténelem feljegyzett néhány botrányt is a magyarok cselekedeteiből, a két leghangosabb balhé egy-egy lopás volt. 2005 végén a Most Wanted Entertainment keveredett csúnya ügybe, a Joint Task Force első képei ugyanis ismerősek voltak a Codename: Panzers fejlesztőinek, és bizony kiderült, hogy néhány ex-Stormregion-ös vitte át a kódot a Most Wantedhez. A balhé vége megegyezés lett, bár sokáig a per lehetősége is a levegőben lógott.

A másik üggyel a nemzetközi sajtóba is bekerültünk, ugyanis 2006 júliusában a The Sunday Times írta meg, hogy a magyar rendőrség nyomoz az Eidost is birtokló SCi játékkiadó után. Két magyar fejlesztőcsapat, a Mithis és az MGE feljelentése szerint az SCi betört a magyar irodákba és ellopta a Battlestations: Midway forráskódját, szabotálta a további fejlesztést. Az SCi (ami a játék kiadója volt) azt állította, hogy ő csak élt a szerződésben foglalt jogával, és mivel egyik alvállalkozója nem teljesítette azt, amiben megállapodtak (ez minden bizonnyal be nem tartott határidőket jelent), átvette a játék fejlesztését. Később kiderült, hogy a Sunday Times is kicsit összekeverte a történteket a Joint Task Force-os üggyel. A felek minden bizonnyal megegyeztek, mert a Mithist már Eidos Hungarynek hívják, a játék pedig tavaly márciusban megjelent.

A fejlesztőcégek közti legemlékezetesebb balhé a soha el nem készült – illetve elkészült, de más néven kiadott – Imperium Galactica 3 esete volt. A játék nevét a Philos sikeresen megszerezte, így a DR után ők fejleszthették a harmadik részt. Csakhogy a cég közben megindult a lejtőn, a játék egyre csúszott, végül lejárt a névhasználati jog, és az IG3 nem jelenhetett meg. A félkész játék kódja a Philos bedőlése után átvándorolt a Mithishez, erre épült a Nexus. A DR mindeközben fogát szívva Haegemonia néven adta ki a saját űrstratégiáját.

GURUSOK a játéktörténelemben

Bizonyám, a Guru csapatában is akad számos olyan személy, aki ilyen-olyan módon otthagyta a kézjegyét a játékiparban.

CHRIS például a DVD melléklet bűvölése előtt zeneszerzőként bizonyította tehetségét és legjelentősebb munkája a Reunion című program (a játék főleg Amigán volt ismert, de létezik belőle DOS alatt futtatható verzió is) főcímzenéje, de számos más játék muzsikájának megkomponálásában is tevékenyen részt vett.

SASA szintén dolgozott egy programon, fő teszteri pozíciót töltött be, de dizájneri feladatokat is ellátott. A játék neve Fatman: The Caped Consumer, egy platform kalandról van szó, ami szintén Amigán hódított, de itt is létezik DOS verzió.

GABEN sem ma kezdte a dizájner szakmát, az 1994-ben Angliában kiadott S.U.B. című Amigás stratégiai játék grafikájáért volt felelős, ha rákerestek a neten a programra, akkor jól látszik, hogy már akkor sem szenvedett hiányt tehetség dolgában.

Végül itt van ugye **HANCU**, aki a non plusz ultra ebben a témában, hiszen dolgozott Phylos Laboratories és a Digital Reality csapatában is.

tékelésekben, a háborús RTS-ek hat pont körül álltak meg. A Platoon (2002), az Afrika Korps. vs Desert Rats (2003), a D-Day (2004) és a War on Terror (2006) sem igazán érdemli meg, hogy magyarságukon kívül másért emlékezzünk rájuk. A cég legutóbbi játéka, a 2006-os War Front: Turning Point viszont a legjobban sikerült RTS a DR-korpuszban, szóval még van remény (már ha a cég megküzd azokkal az anyagi nehézségekkel, amikről az utóbbi időben hallani lehetett felőlük).

Az ezredfordulóra megjelentek a DR első követői, mindenekelőtt a Philos Laboratories, ami 2000-ben korrekt RTS-sel, a Theocracyval alapozta meg hírnevét. Sajnos a cég a megalapozáson nem jutott túl annak ellenére, hogy rengeteg pénzt fektettek bele: a felelőtlen vezetés hamar anyagi gondokhoz vezetett, és a következő játék, a 2003-as Rebels: Prison Escape (leánykori nevén Alcatraz) félerővel, problémák között készült el úgy-ahogy, és finoman szólva is beváltatlan ígéret maradt. A Philos szétesése után a Stormregion vette át a reménykeltő újoncok szerepét. A viharsaroki srácok 2001-ben egy vicces... na mivel? természetesen RTS-sel, a S.W.I.N.E-nal tették le névjegyüket. Ezt követte 2004-ben a Panzers-sorozat (Codename: Panzers Phase One és Phase Two), ami máig a legsikeresebb magyar játéknak tekinthető mind a bevételeket, mind a kritikákat tekintve. Összetett és kiforrott taktikai RTS volt mindkettő, megérdemelten aratták le a – főleg német – piacot. Sajnos a cég innentől kezdve önmagát ismételte (2006-ban jött a Rush for Berlin, most pedig az újabb Panzers-folytatáson dolgoznak), remélhetőleg más műfajt is látunk majd tőlük.

XXI. SZÁZAD: A BEFEKTETŐK BEJÖVETELE

Az első, tisztán magyar fejlesztőstúdiók megalakulása természetesen sokak kedvét meghozta, és a külföldi befektetők jelenléte is természetessé vált (a Stormregiont például tavaly megvette a német 10Tacle). 2002-ben megalakult a Mithis Entertainment, egy űrstratégiát adtak ki 2004-ben (Nexus: The Jupiter Incident), majd egy szakadás után az Eidos megvette őket, és ma Eidos Studios Hungaryként működnek (Battlestations: Midway, 2006). Mindenképpen meg kell említeni az Invictus Gamest is: a cég gyökerei 1992-re nyúlnak vissza, de első sikerüket csak 2000-ben aratták az 1NSANE című szuperrealista autószimulátorral (és kisebb kitérőkkel meg is maradtak ezen az autós vonalon). Szintén ebben a műfajban alkotott emlékezetest a 2000-ben alakult Clever's Games a Screamer 4x4-gyel, de jegyezzük meg, hogy a magyar játékfejlesztés legnagyobb szégyenét is ennek a cégnek köszönhetjük (Terminator 3: War of the Machines, 2003 – a játék jelenleg kemény 28 százalékon áll a Game Rankingsen).

Természetesen nem maradhat ki a felsorolásból az Andy Vajna által 2002-ben alapított Black Hole Entertainment sem, ők eddig két nem túl eredeti, de korrekt RTS-sel öregbítették hazánk hírnevét (az Armies of Exigo 2004-ből, illetve két évvel később a Warhammer: Mark of Chaos). A 2005-ben a Mithis másik részéből alakult Most Wanted Entertainment egy játékot jegyez eddig, a zavaros hátterű és nem túl sikeres Joint Task Force-ot, a Neocore pedig még náluk is újabb versenyző (és remélhetőleg szerencsésebb is, mert a Most Wanted éppen most látszik bedőlni), hiszen a Crusaders az első játékuk. Ami pedig a jövőt illeti, a legizgalmasabb dolgok a Crytek Hungary háza táján készülnek: a Crysis készítőinek új játéka Budapesten (is) készül, ami biztos jele annak, hogy a magyar játékfejlesztésnek a világ élmezőnyében a helye.

3...2...1
FELKÉSZÜLTÉL? EZ MOST ÉLET HALÁL KÉRDÉSE HOGY TE LÉGY A LEGGYORSABB ÉS NE KÉSD LE A NYÁR LEGNAGYOBB BULIJÁT! IRÁNY A
gurucamp!
PROGRAMOK:
Bemutatkozó est
Gitar Hero és Rock Band verseny
Exkluzív játékbemutatók
Vendégek a szakmából
Guru Team előadás: A PC-s játékok jövője. – Ajándék szoftver sorsolás
Guru Team előadás: A konzolok egyeduralma /PS3, Xbox 360, PSP, DS. Wii/ ajándék szoftver sorsolás
Guru Team előadás: Manga, Anime, Mozi, társasjáték nyereményekkel
PC GURU LIVE TV verseny: készítsd el a saját mozidat
Győzd le a Guru Teamet: Call of Duty 4 verseny
StarCraft, Doom, World of Warcraft társas
Szalonnasütés, strandolás, bográcsozás, számháború
FELTÉTLENÜL HOZZÁTOK KEDVENC GÉPETEKET!
IDŐPONT:
2008. AUGUSZTUS 11-16.
HELYSZÍN:
BALATONALMÁDI-KÁPTALANFÜRED
INFO:
www.pcguru.hu/tabor

A bolygó neve: fagyhalál írta · TriAce

LOST PLANET EXTREME CONDITION Colonies Edition

fejlesztő > Capcom kiadó > Capcom web > www.lostplanet-thegame.com/ce

Az ázsiai szigetországban honos, 1976 óta a játékosok kegyeiért küzdő CAPsule COMputers neve mára már minden, magára valamit is adó Guru olvasó számára ismert kell legyen. A mögöttünk lévő esztendők ellentétjeként napjainkban a japán fejlesztő-kiadó óriás egyre inkább a nyugati cégek mintájára működik, vagyis hamarabb készítik el a konzolos játékaik számítógépes formáját. Amíg a Dead Rising pörlekedés miatt holtvágányon áll, és a DMC 4 átíródik, megkapjuk a tavalyi év egyik legkirályabb akciójátékának az újrakiadását, temérdek extrával megszórva azt.

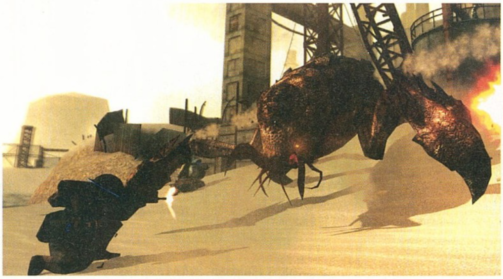
Wayne visszatér az E.D.N. III. kódnevű fagyos bolygóra, hogy újfent átélhesse a pokol tüzét pepitában, s tegyen sok jót, mi rovarszemmel már nem olyannyira heroikus. Bár hősünk ismét amnéziás az apját ért gyilkos Akrid-támadás után, de mi még nem vagyunk azok, és szembesülhetünk a ténnyel, hogy ez a lemez nem tartalmaz új történeti szálat, nem mutat be se előzményt, se utóéletet, csupán Luka néhány mellékküldetését vezényelhetjük le. Így a tavalyi tesztünkben a játék alapjait, főbb elemeit átismétlendő, célszerű újra belelapoznotok a 2007/08-as PC Guruba. Lusták kedvéért persze gyorstalpalunk egyet:

Az online móka az egyik legjobb része a játéknak, főleg ha konzolosok ellen nyomulhat az ember.

Az emberiség jelenlegi élőhelyét, a Földet a végletekig kiszipolyozta, új élettér kell, amelyek között a már nevezett planéta relatíve jó feltételeket kínál. A bökkenő csak az, hogy a réges-régóta itt weekendező Akrid faj ennek nem igazán örül, sőt, az ember embernek farkasa mondás alapján egy hataloméhes diktátorpalántával is le kell számolnunk. Mindez persze vért kíván, így öngyilkos műveleteinkhez egy hőmellény, egy perverz csáklya, rahedli elszórt fegyver és masszív Vital Suitok dukálnak, – John J. Rambo sárgulhat.

COLONIES EDITION

Valahogy úgy vagyok ezzel a programmal, hogy egy letölthető extra tartalom képében inkább megérte volna kiadni. Az igazsághoz hozzátartozik persze, hogy a teljes csomag az alapjátékkal és a PC-s, illetve X360-as verzióhoz időközben megjelent összes extra tartalommal együtt, kedvezményes áron kerül a polcokra, így akár új vásárlókat is magához hívhat. Amennyiben az amerikai árhoz hasonló cédula fog díszelegni rajta, akkor jószerivel olcsóbban elérhető lesz, mint egy átlagos kiegészítő lemez, ehhez különösebb kommentár talán nem szükséges. A Colonies kiadás főképp a játékmeneten csavar egy kellemeset, s mindemellé csatasorba állít új fegyvereket, de természetesen a multiplayer is gazdagon megkapja a maga kötelező extráit. Az egyszemélyes kampány egy az egyben maradt a régi, de három új módon eshetünk neki, akár



CAPCOM kasza

Pár hónappal örömmel számoltunk be arról, hogy a Lost Planetet követően a Capcom úgy döntött, hogy a Dead Rising című fantasztikus játékot is átportolja PC-re. Örültünk, mint majom a farkának, ám április elején olyan híreket kaptunk, amelyek szerint mégsem irthatjuk majd a zombikat az asztali gépeken. Pontos indoklás nincs, hogy miért állt le a fejlesztés, de mi úgy gyanítjuk, az ok abban keresendő, hogy a céget beperelte a zombis filmek mestere, Romero, merthogy a játék túlságosan nyúlja az alkotásait...

Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition

"Csinosított változat, ami főleg azoknak szól, akik az eredetit nem szerezték be."

öt különböző karaktermodell felhasználásával (kár, hogy csupán „irányításukban" különböznek). Mellékesen jegyzem meg, hogy a telepített program nem ismeri fel az „alap" Lost Planetben lévő mentett állásunkat, minden helyszínt újból meg kell nyitnunk a startvonaltól. Már önmagában is egy kellemes árkád lövöldére emlékeztetett a játék, most meg aztán végképp ott érezhetjük magunkat. A Score Attack keretéiben pontok járnak pusztító menetelésünkért, tehát a terep rombolása, több ellenfél egy detonációval történő kivégzése, az irtás művészetté emelése magasabb egységadaggal jutalmazza a játékost. A tesztverzióban nem, de véglegesben vélhetően online ranglistát fog vezetni majd erről a program. Második opciónkban, – amely a Trial Battle mód névre hallgat, – gyakorlatilag csak a főellenségeket kell gyors egymásutánban legyalulnunk. Itt talán időlimit nélkül is egyértelmű, hogy a hőenergiánk fenntartása lesz az egyik legfontosabb, hisz mint mindig, vészesen fogy, különösen akkor, ha durvább hadigépezetet vetünk be. Harmadjára az Off Limit nevezetű szépség kínálja magát szórakoztatásra. Akár vidám órák is lehetett volna a neve, ugyanis raklapnyi csúcsfegyvert vágnak hozzánk, végtelen munícióval, és mindemellé a főhős mozgása is gyorsabb – csak győzzünk kivenni valamit a gomolygó füstrengetegből. Fegyverekből is akad pár finom darab, kézi és V.S. oldalon egyaránt négy új cucc teszi tiszteletét. Főképp olyan hiánypótlókra kell gondolni, mint az alap kézifegyver, a revolver (megfelelő használat esetén egy lövésre öl), lángszóró, gránátvető kézi kiszerelésben, lézeres csapásmérő, és a többi finomság, fel fogjátok fedezni őket.

MULTI, FILTER NÉLKÜL

A játék online szerverei speciel még nem voltak élesek, amikor a teszt készült, így arról nem tudok nyilatkozni, hogy az alap változatban megszerzett online rangunk megmarad-e, de ez most mellékes, hiszen helyi hálózaton is gazdagon ki tudtuk próbálni az újdonságokat. A legérdekesebb újítás persze az lesz, hogy a játék immáron ún. cross-platform. Így X360 és PC felhasználók egymásnak eshetnek a net segítségével – kíváncsian várjuk, hogy vajon az egér+billentyű, avagy kontroller zsonglőrök lesznek-e az ügyesebbek ezekben a csatákban. Az új térképekre nem térek ki külön, véleményem szerint jók és szám szerint négy vadonás új feszült rá a korongra.

A most debütáló játékmódok emellett igencsak jók lettek. A legjobb talán az Akrid Hunter, amiben az egyik játékos (végre) egy óriási bestiát formál meg, a többiek meg rá vadásznak, ő túlél, vagy az utóbbiak legyakják, a cél adott. A hagyományos frag-gyűjtögetés helyett a Point Snatcherben az győz, akinek a legtöbb Thermal Energy-je marad a végén, ami ugye nem csupán gyilokkal növelhető, okos taktikával talán ölni se kell a győzelemért. Az Akrid tojásokra két variáns is épül: az egyikben CTF módjára meg kell szerezni és biztonságban hazajuttatni ezeket, a másikban a leghosszabb magunknál tartási idő a nyerő. A Vital Suitok se maradnak ki, VS Annihilatorra kapcsolván egymás gépparkját kell leamortizálni, ekkor nem termelődnek újra a robotok. Az utolsó, Countergrab nevezetű módozatban ismét az időtényező kapott kulcsfontosságú szerepet, viszont tojások helyett a Data Postokat kell hosszabb ideig birtokolni, mint a másik csapat.

FUT, NEM FUT?

Gépigény tekintetében nem sokat változott tavaly óta a játék, főképp, hogy új látványelemek is bekerültek (hóvihar, jeges szél, stb.), így akik a kínálkozó időt nem hardverfejlesztésre fordították, beleölve egy hdtv és konzolgép árának többszörösét a vasba (igen, a cikkíró biztos konzolos, fúj-fúj), továbbra is kimaradnak a pazar jégbolygón dúló háborúból.

Nos, tömören a lényeg: A L.P.:E.C.C.E (csinos, még rövidítve is) továbbra is egy remek, látványos és adrenalindús akciókánaán, de főképp azoknak nyújt igazán kiemelkedőt, akik első ízben vetik bele magukat az Akrid-gyakásba. Akiknek tavaly már megvolt a móka, rajongásuk fokának megfelelően döntsék el, hogy a fentiekben ismertetett újdonságok megérik-e az újbóli beleinvesztálást. Bár sokaknak már az a tény is elég motiváló lehet a vásárláshoz, hogy ezúttal konzolosokat lőhetnek halomra...

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

A Lost Planetnek ugyan jót tett a vérfrissítés, de egy esetleges újravásárláshoz kevés az új tartalom véleményem szerint. A végértékelőben eszerint két szám átlagát látjátok, vagyis amennyit akkor ér, ha újonnan veszitek meg, s amennyit akkor, ha újra magatokhoz vételeznétek.

TRIACE

PRO:
- \+ Jók az új játék módok, fegyverek és a karakterek

KONTRA:
- Semmi új sztorielem
- Semmi extra küldetés

JÁTÉKÉLMÉNY: 7.5

A Lost Planet rögvest egy intenzív akciótöltettel indít, és a végéig ez le sem áll, sőt, csak felpörög.

PGO GYORSLINK: 1227

LOST PLANET: EC	90%
POP: WARRIOR WITHIN	96%
THE GODFATHER: THE GAME	92%

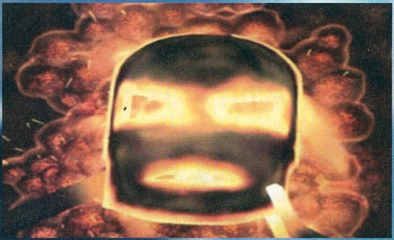
GÉPIGÉNY: P4 3.5 GHz, 512 MB RAM, 1 GB Ram Vista, 256 MB VRAM - Shader Model 3.0, DirectX 9.0 c, 8 GB HDD

Mivel a nemrégiben mozikba került Vasember film elnyerte tetszésünket, igen nagy kíváncsisággal tekintettünk a játékváltozat elébe, amely nem sokkal a mozgókép megtekintését követően meg is érkezett a szerkesztőségünkbe. Képregényrajongó lévén nem volt kérdés, hogy én fogom tesztelni az átiratot, de arra egyáltalán nem számítottam, hogy ennyire meg fogok döbbenni.

Sokáig abban a hitben éltem, hogy a PC-s változat ugyanolyan lesz, mint az X360-as verzió, mellyel jó pár órát eltöltöttem, s bár nem találtam egetrengetően jónak, szép volt és egyszerű (mármint a játékmenet, az irányítás elég horror, kontrollerrel is): repkedhettünk jobbra-balra, miközben széles repertoárunk segítségével irthattuk az ellent, a pályák végén pedig szokás szerint egy kicsit keményebb ellenfelek vártak. Konzolon ugye volt demó és csodálkoztam is, hogy vajon az asztali számítógépekre miért nem érkezett hasonló kipróbálható verzió, ám a program telepítést követően minden egy csapásra világossá vált.

VASHULLADÉK

A menübe érve már sejthető volt, hogy egy gyászos Playstation 2 átirattal van dolgom: homályos képek, a legminimálisabb energiabefektetést mutató menü és semmilyen, konkrétan semmilyen grafikai beállítás. A játék asztalról történő indításakor választhatunk ugyan felbontást, de ennyi, és már most megjegyzem, hiába emeljük az értéket az egekbe, a játék ettől egy hangyányit sem lesz szebb (a csúnya megoldások nagy felbontásban is elég csúnyák). Már a kezdeti tálalás is gyanús volt, ám az első igazi sokk az átvezető mozik elindulásakor ért: életlen képek, alacsony felbontású textúrák mindenhol, egyszóval már a film cselekményét



nagy vonalakban követő történet animációja is csapnivaló (pedig ez megegyezik a Xboxos változattal), és ekkor még egy mozdulatot sem láttam magából a játékból.

A valódi döbbenet persze akkor következett, mikor átvettem az irányítást a Mark I-es páncél (amit Stark a fogságban tákol össze magának) felett és elindulhattam, hogy kiverekedjem magam a börtönömből. Ami itt játék címén fogadott, az konkrétan egy hatalmas katasztrófa. Az még csak hagyján, hogy az Iron Man játékmenete egyszerű, mint egy szeg, de a megvalósítás, az valami eszméletlen: komolyan

Folyt. 78. o.

Vártuk ezt a játékot, de a megvalósítás még a legvadabb rémálmainkat is csúnyán alulmúlta...

POWER SUITS

Gondolom senkinek nem mondunk hatalmas újdonságot azzal, ha megemlítjük, hogy nem a Marvel féle Vasember az első és egyetlen karakter, akinek a páncélja ad kuriózum jelleget. Az elmúlt évtizedekben rengeteg olyan fantasztikus könyv, film, képregény és játék született az alkotók fantáziájában, amelyekben jelentős szerep jut a hősöket emberfelettivé emelő páncéloknak. Kis összeállításunkban – természetesen a teljesség igénye nélkül – sorra veszünk néhány jelentősebb momentumot az elmúlt ötven-hatvan évből, kitérve ismert és kevésbé ismert harci hacukákra és a viselőikre.

POWER SUITS 01. Folytatás a következő oldalon.

1959 STARSHIP TROOPERS

Robert Heinlein már a hatvanas évek előtt megálmodta a modern harci páncélokat regényében. A bogárirtó katonák rakétahajtású öltözékben igyekeznek bolygót foglalni maguknak.

1963 IRON MAN

Cikkünk főszereplője minden páncélosok egyik legismertebbike. Az elmúlt negyvenöt év során rengeteg változat és forma született a sima szürke bádogdoboz továbbfejlesztéseként.

1977 DARTH VADER

Vadert nem kell bemutatni senkinek, amellett, hogy a fekete páncél igen félelmetes benyomást kelt(ett), akárcsak Tony Stark esetében, itt is elsősorban a túlélés érdekében született.

1985 ROBOTECH

Egy ízig vérig sci-fi rajzfilmről van szó, amely természetesen Japán alapokon nyugszik, és a főszerepben emberek által vezérelt, fegyveres, repülni képes fém monstrumok állnak.

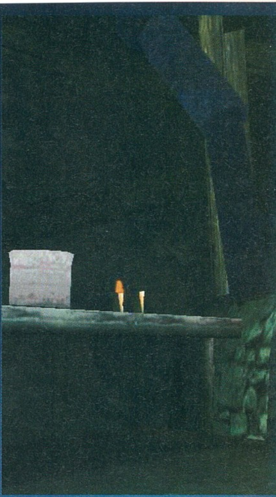
1986 ALIENS

Ripley kemény nő, így a Bolygó neve: Halálban egy "sima" rakodó robotot is képes volt harci eszközként bevetni a makacs idegen királynő ellen. Na ezt nevezzük mi igazi Girl Powernek!

írta · Bate

fejlesztő › Artificial Mind kiadó › Sega web › ironmanthegame.marvel.com/index.php

MAN



mondom, a Driver első részében láttam utoljára ilyen világot – már ami a grafikai megvalósítást illeti. Ellenfeleink kidolgozatlan tucatkatonák, a pálya csak néhány trehány módon szétdobált tereptárgy, azok is a leggagyibb fajtából, az effektek, amelyeket előcsalhatunk (torkolattűz, robbanás és egyebek) egész egyszerűen nevetségesek, és akkor még nem is beszéltem arról, amit mondjuk nem is neveznék karakteranimációnak. Oké, hogy egy hatalmas páncélos alakot irányítunk, de ilyen darabos, ki nem dolgozott mozgást én már nagyon régen nem láttam játékra szánt programban, arról nem is beszélve, hogy a lezúzandó ellen animációja is maximum öt fázisból áll. Egész egyszerűen elképesztő, hogy bármilyen fejlesztő 2008-ban ilyen munkát rak le az asztalra és akad kiadó, akinek van pofája ezt a boltokba küldeni és pénzt kérni érte, méghozzá nem is keveset.

POWER SUITS 02. Folytatás az előző oldalról

1989

STAR TREK

A Star Trek univerzum leggonoszabb egyedei a Borgok, akik nem egyszerű élőlények, hiszen testük egyszerre gép is, így gyakorlatilag páncéllal egybenőtt gyilkológépek.

1991

THE GUYVER

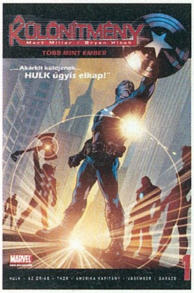
Szintén japán mangakarakter, olyan hős, aki már nem viseli, hanem magában hordozza páncélját, ami gyakorlatilag egy növeszthető, szerves védelem a Zoanoidok elleni harcban.

SZÁNALOM A KÖBÖN

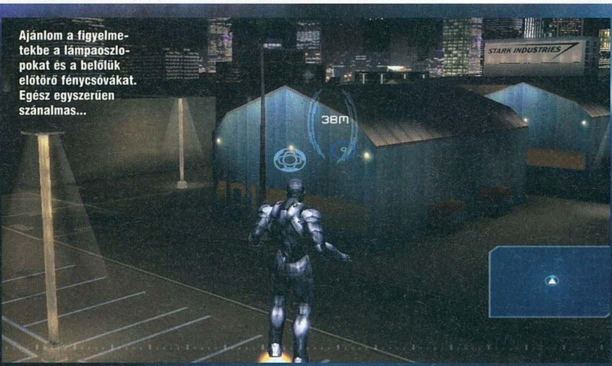
Idealista emberke lévén azt hittem, csupán a nyitó pálya sikerült ilyen szerencsétlenre, de sajnos az Artificial Mind névre hallgató fejlesztőgárda rácáfolt a reményeimre. A bevezetőt követő oktatópálya nem csak hogy irtózatosan ronda, de rendkívül frusztráló is, hiszen előfordul, hogy a program nem közli, hogy mit is kellene csinálnunk (ez később is elő fog fordulni), ilyenkor a továbbjutáshoz végig kell nyomkodnunk a billentyűzetet, hogy rábukkanjunk a megoldás kulcsára (segítek: F). A Vasember minden eleme borzalom, de az egész program legszánalmasabb pontja az ellenséges járművek megvalósítása. Az egy dolog, hogy mind egyforma (még ablak sincs rajta, egyszínű förmedvény az összes) és a játék többi részéhez illően bűn rondák, de az milyen már, hogy mikor rálövök egy dzsipszerű tákolmányra, akkor az egész átvált vörösbe, és még egy lövést követően a lehető legszegényesebb effektus közepette felrobban – komolyan mondom, ilyen „effekteket" C64-en tapasztaltam utoljára. Mindezt csak tetézi a környezet, amire a puritán jelző egy hatalmas dicséret, a város és a Stark komplexum megvalósításáért minden valamire való grafikai tanfolyamon egyest adnának, és a harci pályákon elénk táruló nagy, üres kanyonok és nevetséges falucskák is hamar kiverik a biztosítékot. A „legviccesebb", mikor homokviharban tevékenykedünk, nyilván abból az egyszerű megfontolásból, hogy a nagy sárga kulimász miatt ne lássuk mennyire ocsmány a kivitelezés.

KÉPREGÉNYMUSTRA

Vasember siker a mozikban, de természetesen nem csak a vásznon találkozhatunk vele, hanem képregényben is. Jelenleg két futó sorozatban is központi karakterként funkcionál, egyrészt állandó szereplője Az Új Bosszú Angyalai (The New Avengers) című kiadványnak és meghatározó alakja a Különítmény (The Ultimates) nevezetű képregénynek is (mivel két külön univerzumról van szó, így két különböző Vasemberről beszélhetünk). A köteteket megtalálhatjátok a nagyobb könyvesboltokban (nem, nem az újságos pavilonokban), s ha rápillantotok a végső értékelésre, akkor azt is megérthetitek, hogy miért mondom, hogy inkább a képregényre költsétek a pénzeteket, hogyha Vasembert akartok.



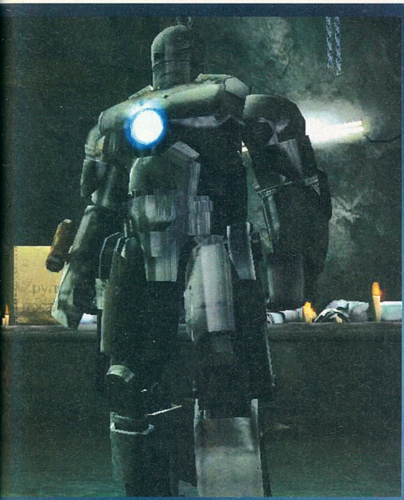
Ha a képregényeket választjátok, legalább biztosak lehettek a minőségben.

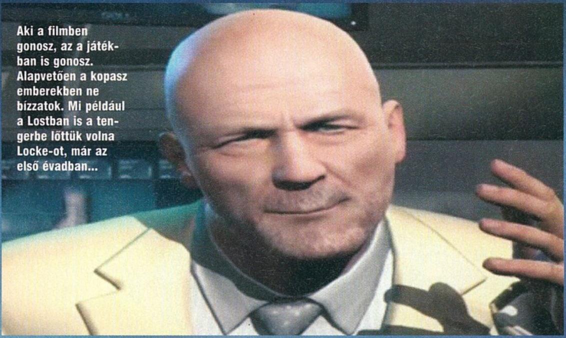


Ajánlom a figyelmetekbe a lámpaoszlopokat és a belőlük előtörő fénycsóvákat. Egész egyszerűen szánalmas...

BECSÜLETSÉRTÉS

Bár kétség nem férhet hozzá, hogy az X360-as verzió sem az év játéka, sőt, igazából csak egy gyenge közepes, de a PC-s verzióhoz képest még mindig egy remekmű. Ott legalább a grafika jól néz ki (lásd még az erről szóló boxot a szomszédos oldalon), s bár a játékmenet ott is halál egyszerű, legalább képes elszórakoztatni az embert. A Microsoft konzolon futó verziót a Secret Level alkotta, s az ő munká- Folyt. 80. o.





Aki a filmben gonosz, az a játékban is gonosz. Alapvetően a kopasz emberekben ne bízzatok. Mi például a Lostban is a tengerbe lőttük volna Locke-ot, már az első évadban...

POWER SUITS 03.

2001 HALO TRILÓGIA

Vader és Vasember után a legjelentősebb páncélos figura. John Spartan 117 kalandjai 20 millió példányban fogytak világszerte, így mindenki ismeri a MJOLNIR nevű szuperöltözéket.

2003 MATRIX REVOLUTIONS

Ripley robotjának utódai ezek a monstrumok, amelyek arra hivatottak, hogy megvédjék Ziont a gyilkos robotok ellen. Kár, hogy sosem volt elég munició rajtuk. Amatőrök...

ILYEN (IS) LEHETETT VOLNA

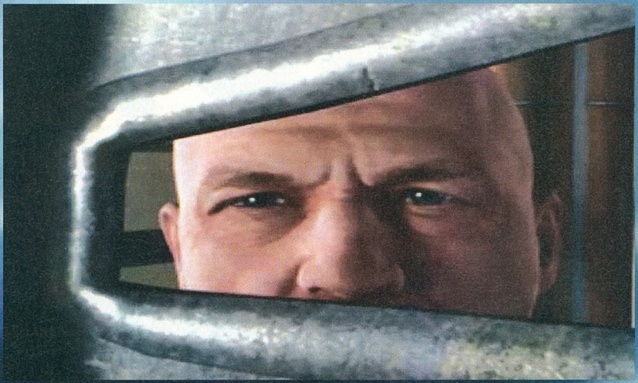
A játék megjelenése előtt láthattunk jó pár videót és képet a játékból (bizonyítékért elég, ha ellátogattok a PGO-ra, ahol mindent megtalálhattok a játék adatlapján – gyorslink: **http://www.pcguru.hu/1007**), ám a kiadó azt elfelejtette közölni, hogy a matériák minden esetben a Microsoft konzolos cuccából lettek kiemelve. Aki tehát az előzetes anyagok alapján szerezte volna be a programot, azt el kell keserítsem, csak ügyes marketingfogás volt az egész beharangozó. Az alant látható képekhez fogható egész egyszerűen nem találhattok a PC-s verzióban. Sem a világ kidolgozása, sem a karakter kialakítása nem közelíti meg a lenti screenshoton látható minőséget, szóval joggal orrolunk meg a SEGA-ra ezért az átverésért.

Iron Man karaktere sokkal többet érdemelt volna, mint amit a SEGA által "felbérelt" Artificial Mind összehozott belőle. Nagyon bízunk benne, hogy előbb-utóbb eljön majd az az idő, mikor a Marvel ugyanúgy kézbe veszi a karaktereinek játékjogait, mint ahogy azt a filmek esetében is tette. A Vasember mozifilmen már érződik a pozitív hatás, és ugyanez ráférne a játékfeldolgozásokra is...

jukhoz képest becsületsértés az Artificial Mind kontárkodása. A játékmenet ugyanis élvezhető lenne, amennyiben csupán egyszerű akcióra vágyunk. A pályákon csak menni kell előre, pusztítani az ellenfeleket, repkedni, váltogatni a rendelkezésünkre álló fegyverek között, aztán lenyomni egy-egy főmuftinak tekinthető nagyobb monstrumot. Unalmas szombat délutánokra tökéletes kikapcsolódás egy ilyen program, de a PC-s verzióban még ez az élmény sem jön

át, hiszen nem bírunk másra koncentrálni, csakis arra, hogy mekkora egy trehány, pár hét alatt összerántott környezetben garázdálkodunk. Az irányítás katasztrófa, billentyűzetről élvezhetetlen, muszáj kontrollert ragadni, az viszont jó móka, hogy folyamatosan kapjuk a páncélokat (összesen hat és váltogathatunk köztük, így ha úgy tartja kedvünk, akkor mindig a kedvencünkben indulhatunk az új bevetésekre) és folyamatosan bővül a harci és védelmi repertoárunk. Kár, hogy ezek az elemek mit sem javítanak az egészen, egy percig sem tudjuk élvezni az elénk táruló lehetőségeket, hiszen már a menütől is felfordul a jóérzésű játékos gyomra, az pedig szinte biztos, hogy a megvalósítás még a legelszántabb akciórajongókat is képes elüldözni a Vasembertől.

„A Vasember esélyes helyezett az idei év legrosszabb játékainak versenyében...”



Gondolom senkinek nem okozunk nagy meglepetést, ha eláruljuk: a kopasz főgonoszunk a játékban is megszerzi az eredeti, Mark I-es páncélt...

Még soha nem találkoztunk olyan unalmas gép a gép ellen küzdelmekkel, mint ebben a játékban...

HÜVELYKUJJ ALSÓ ÁLLÁSBAN

Nagyon nem erre számítottunk, még az egyébként gyenge uborkaszezonos időszakból is kirí a Vasember PC-s feldolgozása. Mondhatni hihetetlen, hogy 2008-ban bárki képes előállni egy ilyen fércmunkával, amelynek kivitelezése a tíz évvel ezelőtti állapotokat tükrözi. Hatalmas fekete pont a Segának ezért a lépésért, és megígérhetem, hogy mostantól minden este imába foglalom az Artificial Mind csapatának nevét, azt kérve, hogy minél előbb bomoljanak fel és csapjanak fel sírásónak (ott ugyanis van értelme ilyen mélyre ásni...). Minden olvasónkat óvnám ettől a játéknak alig nevezhető borzalomtól, ha mindenképpen Vasembert akartok, akkor inkább próbálkozzatok az Xbox360-as változattal, ha pedig nincs konzol a környéketeken, akkor inkább menjetek el moziba, a film ugyanis még negyedszerre is nagyobb élményt nyújt, mint ez a szörnyszülött.

pc guru

GRAFIKA	02
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	02

Egy merő borzalom ez a játék, egész egyszerűen arra sem érdemes, hogy levegyétek a dobozát a polcról a boltban. Csak azt tudom mondani nektek, hogy úgy kerüljétek a Vasember PC-s verzió, mint a pestist.

BATE

PRO:

+ Nincs
+ Nincs
+ Nincs

KONTRA:

- Grafika
- Játékélmény
- Egyszóval: minden

3.5

JÁTÉKÉLMÉNY:

Mit is mondhatnék... Csak a reményeink lehetnek magasak, a játék tíz percet követően eléri a nullát és fel sem áll onnan...

SPIDER-MAN 3	74%
TRANSFORMERS: THE GAME	62%
X-MEN: THE OFFICIAL GAME	58%

PGO GYORSLINK: 1007

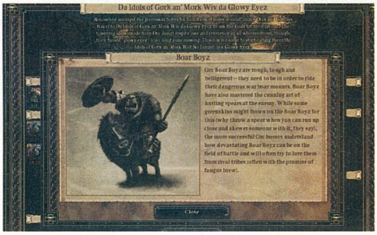
GÉPIGÉNY: PIV 2.8 GHz CPU, 1 GB RAM, Windows XP/Vista, 256 MB VGA, 6 GB HDD

írta · Kredenc

WARHAMMER: MARK OF CHAOS Battle March

fejlesztő > Black Hole Games kiadó > Deep Silver web > warhammer.deepsilver.com

Néha tényleg nem értem a kiadókat. Itt van ez a Warhammer: MoC, melyet tulajdonképpen csak az univerzum rajongóinak torkán sikerült legyömöszölni, amúgy alig hagyott nyomot játékország tekergős ösvényein, és hosszú hónapok alatt sikerült játszhatóvá pofozni a különféle foltozásokkal. Ilyen előzmények után az ember azt hinné, a kiadó és a fejlesztő leül, levonják a konzekvenciákat, leírják, mit kell változtatni, majd nekiállnak a második résznek, mintha nulláról indulnának. Ehelyett inkább a kompetensek úgy döntöttek, készítenek egy kiegészítő lemezt. Másfél évvel a megjelenés után. Amikor már alig emlékszik az alapműre valaki. Oké, ez még belefér, mondhatjuk, ha az expanziót egybegyúrják a „bázissal" (azt persze szép csöndben rovarmentesítve), és önállóan játszható formában megjelentetve ismét nekifutnak a piacnak, erős marketingpuhítás után, mintha mi



A menü egészen pofás, kidolgozott. Kár, hogy ugyanez a játékról már nem mondható el.

sem történt volna. Nos, az Xbox 360 esetében, ahol a MoC ugye nem jelent meg, nagyjából ez történik, így fog kijönni a Battle March. Ám PC-n, döbbenetemre, nem. Itt a teljes DVD-t elfoglaló pluszanyaghoz bizony szükség van az alapjátékra, ami szerintem rossz döntés. De nem az egyetlen... Már a telepítés is furcsa: az új matéria belemászik az eredeti könyvtárba, ám a mentés és a profil új helyre kerül, és ha megpróbálod a régi játékállást átmásolva folytatni ott, ahol régen abbahagytad, a cucc azonnal összeomlik. Sebaj, úgyis a nóvumra vagyunk kíváncsiak... A következő döbbenet, hogy még mindig olyan „fürge" a játék a töltögetéseknél, mint egy benyugtatózott, életunt, sánta csacsi. A grafikát tekintve csak egy csomó új opció és utószűrő (bloom és társai) változott, más alig, a karakteranimáció még mindig gáz, a „terepasztal" sivár és hangulattalan, főleg a települések röhejesek, az MI, az útkeresés, a formációk tartása újfent erősen kritizálható. Egyetlen új kampányt kapunk, melyben a zöldbőrűeket (ork/goblin vegyesválogatott), valamint a hegyesfülűeket (dark elf) irányíthatjuk, kiknek útja összefonódik – pár órára, ugyanis összesen 4 (egy kitérővel 5) „juss el A-ból B-be" pálya, és mindennek végén egy várostrom vár ránk (van egy orgyilkosos, osonós misszió is, ám az a játékmechanizmus és irányítás gondjai miatt maga a pokol). A kamerát még mindig folyton adjusztálni kell, maradt a Total War-féle, amúgy életképes mechanizmus is (tiszta harc, haderőépítés, vásárlás a közbeeső városokban), a csapatösszeállítás butasága (lásd az alapjátékról írt tesztemet), és még sorolhatnám. Van pár kényelmi dolog, akad egy-két hálás javítás (immár a jutalomkincseket a győzelem után automatikusan megkapod), a multiban is vár ránk egy új mód, a World Domination – de valahogy még mindig nem az igazi a cucc. Sajnos továbbra is csak egyetlen kifejezéssel tudnám jellemezni: unalmas. Persze a rajongóknak érdemes kipróbálniuk, lesz, akinek tetszeni fog, de a többek között a Relic nevével fémjelzett műfajban (hogy az univerzumnál maradjak) ez édeskevés...

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE/HANG	05
JÁTÉKÉLMÉNY	04

Ez az a program, amit az univerzum rajongói kötelező jelleggel megvesznek, ők, plusz az RTS/RTT műfaj szerelmesei még el is lesznek vele (főleg multi - és a skirmish fronton), a többieknek viszont inkább vagy más taktikai-stratégiai programot, vagy kirándulást, papír-ceruza RPG-t, egyéb társas elfoglaltságot ajánlok.

KREDENC

www.pcguru.hu/898

6.4

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 2,4 GHz
Memória: 512 MB
VGA: 128 MB DX9
Szabad hely: 4 GB HDD
Op. rendszer: Win 2000/XP/Vista

Nemzeti verseny írta · Flatline

TRACKMANIA United Forever

fejlesztő > Nadeo kiadó > Focus Home Interactive web > www.tm-united.com

A Trackmania-sorozatot azt hiszem, senkinek sem kell bemutatnom, hiszen évek óta él és virul, régen beitta magát a köztudatba, mint az egyik legkedveltebb ingyenes autóverseny játék.

Titka és sikere abban rejlik, hogy a fejlesztői mind fanatikus játékosok és nagyban hagyják magukat befolyásolni a játékosok által, azaz adnak a véleményükre. Aki számára mond bármit is az, hogy Stunts, ráadásul kellemes emlékeket ébreszt, csak ajánlani tudom a Trackmania sorozatot.

ÚJABB ÉV, ÚJABB TRACKMANIA

A legújabb darab a United Forever, ami gyakorlatilag annyit tesz, hogy a Nations részt ingyen kapjuk, ellenben a rengeteg plusz autóért, amit a United takar (nem is beszélve a raklapnyi pályáról), már fizetnünk kell. Továbbá az online

No igen, csavaros elemekben, hajmeresztő kanyarokban ezúttal sem lesz hiány.

küzdelmek sem érhetők el (legalábbis részben nem), míg meg nem vásároljuk a játékot. Nem sajnálom a fejlesztőktől a pénzt, amit a sokadik ingyenesen megjelentetett epizód után szeretnének keresni, hiszen a játék szép, élvezetes és rendkívül egyszerű.

Annyira könnyű ráérezni az ízére, hogy bármelyik versenyzős játék javára válna ez a design. Nincs semmi más, csak gáz, fék, jobbbal iránybillentyű és egy újjáéledés gomb. Ez utóbbi azokra az esetekre kell, mikor elvesztitek az uralmat az autó felett és szeretnétek újra a pályára kerülni. Az egyszerűség miatt nincs szükség semmilyen tréningre, csak a sebesség kell és némi ügyesség. Egész hihetetlen, hogy újra és újra nekiveselkednek az emberek a nehezebb pályáknak, csak azért, hogy minimális századmásodperceket javítsanak az eredményükön, ami persze nem mindig elég ahhoz, hogy az országokra bontott statisztika előkelő helyeire tornázzuk nemzetünket. Ez persze nem ránk vonatkozik, hiszen hazánk előkelő helyet foglal el a Nations ranglétráján, általában hatodik-hetedik helyen szerepelnek a versenyzőink összetettben, ami kifejezetten szép eredmény, tudván, hogy nálunk azért jóval nagyobb lélekszámmal rendelkező nemzetek is részt vesznek a játékban.

A United részeként 250-nél is több pályánál lesz lehetőségetek bebizonyítani, hogy képesek vagytok kitépni a maradék/összes hajatokat, hiszen rendkívül nehezek is akadnak köztük, melyekhez legalább száz nekifutás szükséges, míg sikerül úgy teljesíteni, ahogy azt szeretnétek. Az újabb autók mind másként reagálnak az útviszonyokra, ráadásul számomra nem is adtak akkora élményt, mint a jól bevált régi versenyautó. Biztos vagyok benne, hogy lesznek akik jól ellesznek az újabb járgányokkal, de elsősorban úgyis a kompetitív online játékmód lesz az, ami újra és újra a képernyő elé vonz bárkit, ott pedig leginkább a Nations féle pályákkal és az ott használt versenyautóval nyomulnak, mert az ingyenes és az tanulható be a legkönnyebben.

FAKÓ, DE MÉGIS IMPOZÁNS

A grafika évek óta ugyanolyan, megfelelően kellemes, komolyabb ráncfelvarrást sohasem kap, de itt-ott mindig belenyúlnak kicsit. A színvilág és az autómodellek nagyon szépek, a pályaelemek textúra felbontása is bőven elmegy még a mai ultraszuper 2k közelébe kúszó megoldások mellett is. Végre van saját betétdal, amit egy kellemes női hang vokálozgat alá, ellenben a pályák alatti zenéket szinte biztos, hogy ki fogjátok kapcsolni, mert csak zavarja a koncentrálást. Végszóként mindenkinek ajánlom, aki kicsit is vonzódik a Stunts klón játékokhoz, vagy csak elege van a Need for Speed nem túl intuitív pályatervezéséből...

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE/HANG	06
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Tökéletes szórakozás autóverseny megszállottaknak, arról nem is beszélve, hogy egy bizonyos része ingyen van. Kezeket a kormányokra, mindenki öregbítse tovább hazánk hírnevét!

FLATLINE

www.pcguru.hu/354

8.2

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1.6 GHz
Memória: 256 MB RAM
Videó: 16 MB VGA,
Szabad hely: 1,5 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

BUS SIMULATOR 2008

fejlesztő > Ice Bytes kiadó > GSP web > www.bussimulatorgame.com

Korábban már volt szerencsém egy hasonló szimulátorhoz, de az más fejlesztőcsapattól érkezett és szórakoztató volt – nem úgy, mint jelen cikkünk alanya, amely az ismeretlen IceBytes garázsából érkezett. Alapvetően nincs problémám az ilyen alsóbb kategóriás játékokkal, hisz a tavaly 70%-ra értékelt Bus Drivert is imádtam és végigjátszottam – de a Bus Simulator 2008 sokkal gyengébb színvonalat képvisel, mint egykori konkurenciája. Az első és legádázabb probléma, az elképesztően gyenge irányítás. Komolytalan az egész, mintha valami ósdi gameboy játék kezelését integrálták volna PC-re. Emellett elvileg be kéne tartani a közlekedési szabályokat, ami kimerül a piros lámpák figyelembe vételében, illetve a karambolok megtorlásában, ám mivel a fizikus motor legalább olyan primitív és bugos, mint a grafikus, így ez is elveszti minden jelentőségét. Az egyetlen pozitívum a játékmenetben, hogy csuklós buszok is szerepelnek, melyeknél mindhárom ajtót külön gombokkal nyithatjuk-csukhatjuk. A förtelmes játékmenet mellé kapunk egy aránylag összetett menedzselős részt, ahol reklámokat szervezhetünk a buszunk oldalára, bővíthetjük a garázst nyolcféle megszerezhető járgánnyal, különböző fuvarokat vállalhatunk el (focicsapatot vinni a stadionhoz, városnéző túra stb.) – de ezek mit sem érnek, ha az élvezeti faktor nullára apad, amikor beülünk a kormány mögé...

Nem, sajnos ebben a játékban sem szimulálhatjuk, milyen az, mikor a BKV-sek sztrájkba lépnek.

PC GURU

GRAFIKA	04
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	04

Amilyen lelkesen álltam neki a buszozásnak, olyan kínkeservvel fejeztem be, ugyanis ez valami rémes! Mivel a játékmenet az irányítással karöltve beborult a csuklók közé az első kanyar után, így a vészjelző gomb hiányában, a sofőrfülke ablakát áttörve menekültem a játéktól, jó messzire...

DARTHS

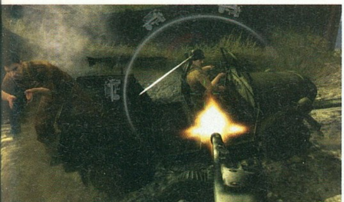
WWW.PCGURU.HU/1318

4.0

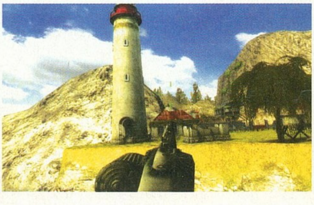
GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 1,7 GHz
Memória: 512 GB RAM
Videó: 64 MB VRAM
Szabad hely: 1,4 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

ÜBERSOLDIER II

fejlesztő > Burut kiadó > City Interactive web > www.pcguru.hu/1311



Az orosz székhelyű Burut csapata újra ránk eresztette az űbernácikat, ezzel ismét feladatot adva főszereplő hős elvtársunknak. Az előző részt NightBagoly koma büntette 43 százalékkal – az pedig csupán vak szerencse, hogy a második rész egy fokkal jobb lett. A játék nem más, mint egy bugyutácska Wolfeinstein klón, modernnek nevezhető grafikai ficsőrökkel felvértezve, és egy elfogadható fizikával megmozgatva. A játékmenetet színesítendő, a sorozatos fejlövésekért, illetve a késelésekért egy speciális bónuszhoz juthatunk, mely átmenetileg sebezhetetlenné és méginkább halálossá teszi a játékost. A másik extra, hogy karakterünknek van egy aktiválható védőaurája, mely pajzsként funkcionál a golyókkal szemben, de fegyverként is használható. Ennyi, ami egyedi a játékban, a többi csak egy bugyuta shot 'em up-ra hajaz, szétszteroidozott német halálosztókkal megfűszerezve. Jópofa ideig-óráig, de a végletekig scriptelt játékmenet hamar megöli a vágyat a további vérengzés iránt – messziről bűzlik a cucc sufniszaga. Az előző rész midi háttér-prüntyögéseihez képest jelentős fejlődésnek nevezhető az „előzene" harc közben, ám ennek minőségét inkább nem forszíroznám. Ugyan a helyszínek egész változatosak, a fegyverarzenál is kielégítő – még lángszórót is kapunk –, többjátékos módozatban is lövöldözhetünk, a minimális karakterfejlesztést sem csúfolom ki, viszont komolyabb színvonalat nem szabad várni a tengerentúlon Crimes of Warnak becézett alkotástól.



Itt viszont szimulálhatjuk, milyen a nép hangulata, hogyha a BKV-sek sztrájkba lépnek...

PC GURU

GRAFIKA	06
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Az egyetlen mentsége a játéknak, hogy kishazánkban is budget áron kapható, ami mondhatni fedi is mögöttes tartalmat. Ha tetszett az előző rész, vagy nagyon nincs jobb dolgod, akkor érdekes lehet. De azért előtte nézd meg a videótesztett a DVD-n!

DARTHS

WWW.PCGURU.HU/1311

5.8

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 2,8 GHz
Memória: 1 GB RAM
Videó: 128 MB VRAM
Szabad hely: 6 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

Hol vannak a "mesteremberek"? írta · Kredenc

Játéktervezők kerestetnek...

Lassan már nemcsak a bennfentesek, de az átlagjátékosok fejében is megfogalmazódik: valami nem stimmel a játékpiacon. Mert miközben őrjítő küzdelem zajlik a bevételekért, a játékok színvonala ezzel arányosan zuhan...

Ha manapság egy játékost megkérnek, mondjon pár ismert játéktervezőt, általában a Molyneux – Will Wright – Sid Meier félisten-triumvirátust emlegeti fel, valamivel szélesebb látókörűek a japán „vérvonalból" is válogatnak (Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, Tomonobu Itagaki). A „baj" csak az, hogy az említett úriemberek nem épp ma kezdték a szakmát, 45-50 év közöttiek, de ugyanez áll a többi nagyágyúra is, olyan legendákra, mint Brian Fargo, Warren Spector, David Perry, vagy épp Richard Garriott. És bár van pár fiatalabb, a hetvenes években született tehetség is, mint Michel Ancel, Cliff Bleszinski, American McGee vagy Fumito Ueda, valahogy egyre ritkábban emlegetjük ma egy játék kapcsán a főtervezőt; stúdiókról beszélünk, sőt egyre inkább kiadókról, hovatovább ismertebb név egy játék kapcsán egy kiadó elnöke, egy játék vagy fejlesztőcsapat „arca", producere, szóvivője, mint a kreatív team.

Mostanában a PC Guru Online hozzászólásaiban, fórumán is sokan felvetették a kérdést, miért írunk csapnivaló játékokról, ami persze jogos is lehetne, olyan tesztekkel, mint a Hour of Victory (3,5), az Overclocked (5,5), a Turning Point: Fall of Liberty (5,2), a Seven Kingdom: Conquest (4,0), a Warriors Orochi (4,5), vagy a Hard To Be a God (5,5). Kézenfekvő válaszok akadnak, egyrészt takarózhatunk az uborkaszezonnal, másrészt elmondhatjuk, hogy feladatunk az objektív tájékoztatás a piacon fellelhető játékokról, és a gyenge eresztést bemutatva legalább megkíméljük a kedves olvasó pénztárcáját, harmadrészt pedig még egy szakembernek is nehéz a marketinggépezet mögé látni, és sokszor a nagy izgalommal várt játékról a nyúzás során derül ki, hogy a „király meztelen". Ám fordítsuk meg a dolgot: miért van egyáltalán uborkaszezon? És miért van az, hogy miközben a PC-s játékok nívója a béka feneke alatt van, rókabőrök és klónok záporoznak ránk, magazinunk pár oldalas konzolmellékletében messze jobb, érdekesebb és értékesebb, minőségi és főleg eredeti címek hemzsegnek? A válasz nem is olyan egyszerű...

FEGYVEREK KÖZT HALLGATNAK A MÚZSÁK...

Sokszor és sokan mondják, hogy könnyű volt a pioníroknak: szűz területre törhettek be, egy egy játék egyből műfajteremtő lehetett, ma pedig nehéz újat, eredetit létrehozni. Ezzel szemben mégis felbukkannak új, friss ötletek, plusz nem egy fejlesztő mutatta már meg, hogy a régi alapokra is lehet zseniálisan építkezni. Ám ehhez bizony kreatív gondolkodás szükséges, csapatmunka, és idő. Manapság mindhárom pillér ingatag alapokon áll...

Ma már egyetemi szinten képzik a jövő szakembereit, sokszor egyes kiadók támogatásával, ösztöndíjrendszerével (a PGO hűséges olvasói előtt ismert a Ubisoft kanadai „hadjárata", a francia mogul sok millió dollárt fektet be a képzésbe és a foglalkoztatásba az észak-amerikai országban), de persze a kreatív gondolkodást nem lehet iskolapadban megtanulni. Olyan ez, mint az éneklés: akinek nincs születtett hangja, az ugyan sok év alatt, szorgalmas tanulással, mesterkurzusokon, szakemberektől ellesve a fortélyokat „jó iparossá" válhat, átlagos, közepes képességű előadóvá, a szakma csúcsára azonban nem juthat el. A felsőfokú képzésben jó programozókat, mérnököket lehet „előállítani", akik nyilván remek 3D-s moto-

rokat, rutinokat, interfészeket írnak majd, hogy a jövő játékai is csillogó-villogó, színes-szagos, csilingelő csudák legyenek, ám mindez mit sem ér, ha nincs, aki megtöltse tartalommal, lelket, életet leheljen a külsőre igéző testbe. Holott, ahogy azt jómagam is sokszor, és talán már sokak számára unalmasan is szajkózom, egy jó játéknál sosem a külcsín, hanem a belbecs számít. A Puzzle Quest grafikája hangulatos, de nem vág földhöz, mégis letehetetlen. Sasáék nagy kedvence, a Patapon 2D-s, rajzfilmszerű megjelenítése mindenféle mai trenddel szembemegy (de tervezésében persze ennek ellenére azért gyönyörű), ám az egyedi játékmenettel kilóra megvesz bárkit, aki kipróbálja. És ugye a Wii félelmetes eladásai sem elsősorban – tisztelet a kivételnek – a látványvilágnak köszönhetők...

Nagyon jó példát szolgáltat minderre két garázsprojekt, a Penumbra és a Limbo of the Lost, főleg, hogy épp utóbbi indította el a „vezérhangyát", azaz szolgált alapul e cikk megírására. Mindkét játék amatőr projektként indult, amiről leginkább grafikájuk árulkodik, hiszen egy jó motor egy kezdő fejlesztő számára, aki mögött nem áll kiadó, megfizethetetlen, az ingyenesek nem véletlenül nem kerülnek pénzbe, ahhoz pedig, hogy valaki saját írjon, kell ugye minimum egy tehetséges srác, aki lát annyi fantáziát a cuccban, hogy ingyen, a szabadidejét feláldozva kódoljon hosszú órákon és napokon át. Ám miközben a Frictional Games gyermekének legutóbbi része, a Black Plague 8,8 pontot gyűjtött be tőlünk, Steve Bovis majd' tizenöt évig dédelgetett szülötte csak 4,2-t. Mint említettem, egyik sem külsejével hívja fel magára a figyelmet, így aztán a tervezőkön volt a sor, hogy eladhatóvá tegyék a terméket. És itt jön ki a különbség! A Penumbra belső nézete és szokatlan, realista irányítása beránt minket az elvadult horroruniverzumba, ahol aztán a tehetetlenség és elveszettség érzésével, no meg a jól adagolt, sokszor a tudatalattira ható hatáselemekkel a zsigerünkig lenyúl, kifordít, és megaláz, mindezt jó sztorival megtámasztva, és ami fontos, a klisécsapdák kikerülésével. Ezzel szemben a Limbo tervezése inkább hasonlít állatorvosi lóra. Az, hogy a Penumbrában egy fiókot nem úgy nézek meg, hogy rákattintok, az kinyílik, aztán belekukkantok, hanem valós fizikával, megfogva és kihúzva, működik, hiszen épp ezzel tart benn minket a játék világában. A LotL ezzel épp ellentétesen viselkedik: „ő" is szakít a sablonokkal, ami a kalandműfajban jelen esetben ugye a helyzetérzékeny, az az adott szituációra formájában megváltozó kurzor, csak épp a lehető legrosszabb módon: az új mechanizmus minduntalan kizökkenti a játékost. Rábökve egy objektumra hangszóró-membránt repesztő zajjal berobban egy ouija-tábla, amin ki kell választanunk a megfelelő akciót (megvizsgálás, felvétel) elindító ikont, ekkor eltűnik a tábla, megjelenik egy kis ablak, amiben karakterünk ronda animációval végrehajtja utasításunkat. Ez kb. a negyedik-ötödik alkalommal már kivágja a biztosítékot a játékosnál, amit csak tetéz a többi butaság, mint például a szkriptelt, ismétlődő események: egy helyiségbe lépve mindig elindul egy bejátszás (hosszú animáció, rengeteg szöveggel), amit át sem lehet lépni, ráadásul a sok ide-oda mászkálás miatt – ami ugye újabb, tipikus tervezői hiba – az adott termen többször is át kell haladnod. A legfurcsább az, hogy ezeket a hibákat egy játékdizájnernek nem szabadna elkövetnie, hiszen attól, aki kalandjáték készítésére adja a fejét, minimum elvárás az, hogy ismerje a műfajt, annak minden kliséjét, elemét és buktatóját. Az újszerű tárgyfelvétel a két említett esetben első látásra hasonló: jópofa, a sablonoktól eltérő megoldás. Ám a gyakorlat már megmutatja, hogy a Penumbra esetében átgondolt, tudatos tervezői döntésről van szó, míg a Limbónál szinte azonnal elvérzik a dolog, erőltetett ötletnek tűnik, amit ki kellett volna dobni a kukába a tesztelések során. Ráadásul, amikor már a mentést és betöltést is csak úgy tudod elvégezni, hogy előhívod a táblát, és kikeresed rajta az S és L betűket, már öncélú, l'art pour l'art ideának tűnik az egész. Ez pedig benne kell, hogy szerepeljen a tervezők kiskátéjában, a „szigorúan kerülendő" fejezetben...

MÍG NEM KÉSŐ...

A másik két pillér, amit fentebb említettem, már a modern idők problémája: a kiadók egy-egy projektre átcsoportosítják az éppen szabad embereiket, így sokszor nem összeszokott teamek dolgoznak együtt, ami ugye könnyen problémákat szülhet. A másik, amiről szintén sokat beszéltünk már, az idő: gyilkos, átlagban egyéves fejlesztési terminusok vannak, de nem ritka a hathónapos ciklus sem, ha egy meglévő motorra kell új tartalmakat, „új bőrt" húzni. Ilyen tempóban nehéz egyedit alkotni – főleg, ha nincs meg a főtervezőben „az a bizonyos plusz". A jelenlegi felhozatal tehát főleg a mai, iparszerű játéktermelés bűne, ami a kreatív szabadságot elnyomva a minél gyorsabb profittermelésre helyezi a hangsúlyt. Ez azonban a jövőt tekintve meglehetősen öngyilkos dolognak tűnik, és előbb-utóbb erre valakinek rá kell döbbennie – a kérdés csak az, hogy fog-e találni akkor olyan fiatal, kreatív elméket, akik átvehetik a stafétabotot a nagy öregektől...

írta · Stöki

JUBILÁLÓ gondolatok

Éppen ebben a hónapban tíz éves a Gondolatébresztő. Tudtommal egyedülálló, hogy a játéklapok nem túl stabil piacán egy rovat ilyen sokáig húzta, úgyhogy hadd legyek egy kicsit büszke, és hadd üssek meg ebben a hónapban a szokásosnál személyesebb hangot. A téma tehát a jubiláló Gondolatébresztő és kicsit áttételesen a hazai játéklapok evolúciója.

Bár az önfényezés általában nem sül el jól, és a Ponyvaregényből ismerünk erre egy remek idézetet Mr. Wolftól – amit most csak azért nem sütök el, mert a nyomdafesték nem tűrné –, tíz évente egyszer talán fel szabad idézni egy sikeres projekt kezdetét. Ezt a kezdetet esetünkben Lám Gábornak hívják, aki valamikor az előző évezredben a PC Guru oszlopos tagja volt (régi olvasóink Del néven emlékezhetnek rá), majd 1997 végén az akkor debütáló Zed magazin főszerkesztője lett. Úgy adódott, hogy akkor olyan léhűtők is ennél a lapnál dolgoztak, mint Hancu és én – sőt, ha nem csal az emlékezetem, az akkor még hajmetálos korszakát élő Grath is a Zedbe írta első cikkét (igazi kuriózum az említett lapszám, hiszen játékbemutató rovatunk szerkesztője többet nem is publikált a megboldogult Zed hasábjain).

De vissza az elejére: elindult a lap, viszonylag jól fogadták az olvasók, de a szerkesztők érezték, hogy a korábbi játéklapoknál bevált „hírek-bemutatók-ismertetők-végigjátszások-levelezés" lapszerkezet nem igazán teljes. Szó se róla, ma is nagyjából erre vázra épül a legtöbb lap, így a PC Guru is – mert a havi kritikaadag például megkerülhetetlen pillére egy játékújságnak –, de az utóbbi tíz évben a szerkesztők részéről egyre nagyobb törekvést lehetett látni arra, hogy a száraz információkat minél élvezetesebben tálalják, és olyan információkat is megosszanak az olvasókkal, amiket esetleg korábban nem. Egy példa: emlékszem, mekkora szám volt, amikor 1990 környékén a Commodore Világban megjelent egy interjú egy magyar játékfejlesztővel, a Nosztalguruban éppen most méltatott Rátkai Istvánnal.

Akkoriban még igazi unikumnak számított, hogy sikerült megszólaltatni egy játékfejlesztőt, ma pedig már nehezen elképzelhető egy PC Guru fejlesztői interjú nélkül (mostani számunkban is találhattok rögtön hármat). Ez persze a hazai játéksajtó fejlődésének csupán egy kis lépése volt, és szeretném azt hinni, hogy a Gondolatébresztő rovat is ott van valahol ezen lépések között – ez volt ugyanis az első olyan álladó rovat, ami kicsit elszakadt a hardcore játéktémáktól és általában írt a játékipar trendjeiről, jelenségeiről, a játékok mindennapi életre gyakorolt hatásairól és a játékkultúra fejlődéséről. (Persze, nem ez volt a legeredetibb ötlet a szeletelt kenyér feltalálása óta, külföldi szaklapokban és angol weboldalakon akkor már léteztek hasonló rovatok, de jó helyről jó ötletet "átemelni" nem olyan nagy bűn.)

TÍZ ÉV OKOSKODÁS

Szóval a rovat ötletét Del vetette fel először 1998 tavaszán és ő bízott meg engem azzal, hogy havi két oldalon okoskodjak valamit. A következő Zedben az olvasók szó szerint ezt olvashatták: „Gondolatébresztő rovatunk azzal a szándékkal készül, hogy a játékleírások és ismertetők között tartalmilag nyújtson egy másfajta szórakozást, és ezzel még változatosabbá tegye az újságot." Elindult tehát a rovat, és az olvasók többségének tetszett, így amikor a Zed megszűnése után más lapoknál kezdtem dolgozni külsősként, a szerkesztőim rendre arra buzdítottak, hogy folytassam a jól bevált receptet. A Zed után írtam néhány Gondolatébresztőt a Gamestarba, aztán egy kisebb szünet következett, és PC Gurunál éledt újra a rovat. Onnan a Gamerbe „vittem", majd vissza a PC Guruba (és bízunk benne, hogy innen a jövőben már nem is vándorol el máshova...). Az utóbbi hét-nyolc évben gyakorlatilag már megszakítás nélkül működött, és nemcsak én töltöttem meg tartalommal, hanem interjúalanyok gondolatai is helyet kaptak benne, sőt, néhányszor Hancu, egyszer pedig Greg5 töltötte meg a hasábokat. Voltak örökzöld témák, amiket néhány évente elővettem, például az erőszakos játékok (a legelső Gondolatébresztő is erről szólt), a játékipar trendjei, az egyes játékműfajok fejlődése, a nyomtatott játéklapok kérdéses jövője vagy éppen az illegális kalózkodás és letöltések, de szó esett az olyan netes jelenségekről is, mint a netikett vagy éppen a nem is olyan régen tárgyalt blogok. Bár néha nem volt könnyű kitalálni, miről szóljon a rovat, igazából soha nem szenvedtem témahiányban, és természetesen sokszor segítettek ki külföldi források (a korai években az Adrenaline Vault, majd a Gamasutra, az utóbbi időben pedig egyre inkább a The Escapist). A színvonal nem volt egyenletes (borzasztó élmény újraolvasni az első Gondolatébresztőimet), de hiába titkolnám, hogy egy kicsit büszke vagyok arra a bő száz cikkre (majdnem egymillió karakterre), ami az utóbbi tíz évben a rovatban megszületett.

ÚJ MŰFAJOK

Az első Gondolatébresztő óta eltelt tíz évben a hazai játéklapok szerkezete, tartalma rengeteget változott, fejlődött. Nagyjából a kilencvenes évek közepéig az volt jellemző a magyar játékújságírásra, hogy szakmailag képzetlen, de lelkes és a játékokat jól ismerő srácok írogattak magánvállalkozásban működtetett lapokba. Azóta a magántulajdonosokat felváltották a nagyobb – jobbára külföldi alapokkal rendelkező – lapkiadók (PC Guru fronton jött a Vogel Burda, most pedig ugye a Motor Presse Budapest felelős a megjelenésért), amik hirdetésszervezői és marketinges apparátusuk, valamint kapcsolataik révén jobban tudják egyengetni a játéklapok útját, emellett pedig a játékokról való írás, illetve a játéklapok szerkesztése és tervezése is jóval professzionálisabb lett (a netes rezdülések szerint ez némelyeknek nem nyerte el a tetszését, de haladni kell a korral).

ÚJ IDŐK

A fentebb említett interjúk mellett megszokottá váltak más, a játéklapokban korábban nem jelenlevő sajtóműfajok, például a riport (általában egy játékshow-ról vagy stúdiólátogatásról, lásd a Fable 2-ről szóló írásunkat a lap első felében), a portré (Hancu kolléga nagyszerű rovata, A világ legbefolyásosabb emberei érdemel mindenképpen említést) vagy az – általában egy-egy konkrét játékhoz kapcsolódó – háttéranyagok. Sőt, néha még a feature is feltűnt; ez az inkább az angolszász sajtóban népszerű, összetett sajtóműfaj, amiben az újságírók egy témát járnak körbe nagyon alaposan, összegyűjtve a legfontosabb információkat, ütköztetve a legfontosabb véleményeket. (Az első játéklapos feature egyébként szintén a Zedben jelent meg, a kalózkodásról szólt, és a crackertől a kalózon át a jogvédőig minden érintett fél megszólalt benne.) A Gondolatébresztő pedig kicsit olyan, mintha egy feature része lenne, mert olyan témákat boncolgat, amiket hat-nyolc oldalon sokkal alaposabban ki lehetne vesézni.

A JÖVŐ?

Persze a fejlődés itt nem áll meg. Ha tíz év múlva visszatekintünk, bizonyára újabb evolúciós lépéseket lehet majd észrevenni a magyar játéklapokban, így a PC Guruban is (de akár az online magazinok világában is). A véleményközlő sajtóműfajok közül például ma jóformán csak a kritikát találjuk meg ebben a lappiaci szegmensben, a publicisztikák, jegyzetek, glosszák nem honosodtak meg még a netes játéksajtóban sem. Talán a következő tíz évben ez is változni fog, mint ahogy oknyomozós újságírás terén is van hova fejlődnünk (bár voltak már ilyen cikkek is a PC Guruban például a játékok áráról vagy a játékhonosítás nehézségeiről, s terveink szerint ezek nem is maradnak folytatás nélkül). Hogy Gondolatébresztő lesz-e tíz év múlva, nem tudom. Őszintén szólva, nem hiszem. De tíz évvel ezelőtt is ezt mondtam...

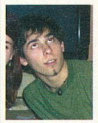
...és te hol voltál 10 éve?

GRATH

Tíz éve marha unalmas életem volt, a legnagyobb izgalmat az jelentette, hogy vajon átmegyek-e fizikából, illetve marha boldog voltam, hogy van még egy évem az érettségiig. Na meg olvasgattam a Gurut, természetesen.

BATE

Tíz éve én még csak a középiskola padjait koptattam (épp a tizedik osztályt), nem sok közöm volt még az újságíráshoz – az álmokon kívül –, és a PC Gurut is csak mint lelkes olvasó forgattam...



DARTHS

Hihetetlen, de tíz éve én még csak általános iskolás kisfickó voltam és miközben a pad alatt a Gurut lapozgattam, még csak meg sem fordult a fejemben, hogy egyszer talán majd én is része leszek ennek a csapatnak...

MIGUEL

Számtech és történelem vizsgákra készültem éppen, ez szinte biztos, és arra is tisztán emlékszem, hogy ekkor már javában életem első Sziget élményét terveztem.

RICCO

Tíz ezelőtt éppen szabadúszó voltam (gy.k.: munkanélküli), de már ott volt a láthatáron egy a játékvilághoz közeli munka, hiszen egy évre rá, tehát egész pontosan kilenc éve már a Philos Laboratories csapatát erősítettem (Hancuval az oldalamon...).

JOSE "THE KID" GUEVERRA

Los Alamos mellet egy kis ranchen dolgoztam. Emlékszem Juanitával akkoriban nagyon jól kijöttem, és a kis Amaranta már járni tanult. Egy napon az öreg Alvarez jött át egy három lábú lovon, és egész délután ezen nevettünk...

(H)ŐSMAGYAR

írta · Stöki

A magyar játéktörténelemről – fejlesztői szempontból – olvashattok egy összefoglalót pár oldallal odébb, de az ott említésre került Időrégészről külön szót ejtenék állandó nosztalgiarovatunkon belül. Ez volt ugyanis az első igazán sikeresen magyar játék – már ami a játékosok reakcióját illeti (szerkesztőségünkben is akad pár rajongója, akik annak idején napokat agyaltak a továbbjutást előidéző szókapcsolatok felett).

A nyolcvanas évek közepén még éppen kialakulóban volt a magyar játékpiac, de a szocializmus végnapjaiban nem igazán úgy indult be ez a szórakoztatóipari ág, ahogy más, boldogabb országokban. Például még semmilyen módon nem tiltotta törvény a kalózkodást (hol volt még akkor a BSA és a razziák...), és a magyar játékfejlesztők nem nagyon válogathattak a kiadók között: volt az egy szem Novotrade nevű cég, ami nagy kegyesen forgalmazta a tehetséges amatőrök játékát, a másik út pedig a szerzői kiadás volt. A Novotrade több tucat játékot kiadott, mire az első igazán zajos sikert elérte: az Időrégész az akkori játékújságok (ez gyakorlatilag a szépemlékű Commodore Világot jelentette) tipprovatának egyik állandó szereplője lett, a cég helyett azonban minden játékos az alkotó nevét jegyezte meg, így ő lett az első hazai játékfejlesztősztár.

A TŐSZAVAK DICSÉRETE

Bizonyos Rátkai Istvánról van szó, aki az 1987-ben megjelent játékot 19-20 évesen írta. István a fővárosi Fazekas Mihály Gimnáziumban ismerkedett meg a programozással először ABC 80 gépen, majd lekódolta első játékát, a Fazekast, ami sajnos elveszett az évtizedek során. István ezután írta meg C64-re – főleg assembly programnyelven – az Időrégészt, ami egy képes-szöveges kalandjáték volt, a játékosnak IGE+FŐNÉV típusú tőszavas nyelven kellett kommunikálnia a programmal. A VAG KOTEL KES például azt jelentette, hogy a játékos elvágja késsel a kötelet, persze ahhoz előbb a megfelelő helyszínen meg kellett találnia a kést és fel kellett vennie (FELVESZ KES vagy F KES, a program ugyanis rövidítéseket is ismert). A nem éppen egyszerű irányítás nem zavarta a hazai gémereket, akik örültek, hogy színvonalas magyar nyelvű játékot látnak. Az Időrégész ugyanis legalább olyan remek alkotás volt, mint a szöveges műfaj akkori nagyjai (például az ősrégi The Hobbit), a történet – amelyben az Időrégészeti Társaság visszaküld a múltba egy kalandort (azaz minket), hogy hozzon el egy grifftojást – tele volt nehezebbnél nehezebb fejtörőkkel.

SAJÁT ERŐBŐL

Aki elakadt (és voltak ilyenek rengetegen), személyesen írhatott Istvánnak, a fejlesztő címe ugyanis a játékban is benne volt. „Nagyon jó érzés volt, amikor az első segítségkérő levelek megérkeztek. Később ennek már nem örültem annyira...” – emlékezett vissza István, amikor 1999-ben volt alkalmam interjút készíteni vele. A szerző bosszúságának oka az volt, hogy bár saját bevallása szerint négy C64-es játéka közül az Időrégésszel játszottak a legtöbben, abból kelt el a legkevesebb. A faramuci helyzet oka a kiadónál keresendő, hiszen mire a Novotrade hosszas huzavona után kiadta, a cégtől már rég kilopták a játékot és mindenkinek megvolt a kalózverzió. A következő szöveges kalandjátékokat (Bosszú, Új Vadnyugat I-II.) István már saját maga terjesztette: „Nyomdában gyártottam borítót, a Keravillből vettem 10-20 perces demokazettákat, aztán otthon egy hétvégén keresztül másoltam, hajtogattam, majd hirdetéseket adtam fel. Végül postán terjesztettem az egészet, és könyvesboltokban, ahol árultak játékokat. Nagyon jól működött a direktmarketing rendszer.” István a szöveges kalandjátékok leáldozása után is a játékfejlesztéssel foglalkozott, bár már más platformokon (például Sega Saturnön), PC-n pedig a kisebb webes játékok felé fordult. Így vagy úgy, a játék mindig helyet kapott az életében – az utóbbi években az online póker egyik hazai szakértőjeként találkozhattunk a nevével.

by RENAULT

Formula RENAULT 3.5 SERIES
Formula RENAULT 2.0 EUROCUP
MEGANE TROPHY EUROCUP

INGYENES RENDEZVÉNY, BELÉPŐJEGYEK
A RENAULT MÁRKAKERESKEDÉSEKBEN.

Játékmentőöv

írta · Tika
mentoov@pcguru.hu

HARRY POTTER 5

Sziasztok!

Lenne egy kis gondom a Harry Potter legújabb részével. A probléma a következő: Luna Lovegood rám bízott egy feladatot, hogy keressem meg a ruháit, de én nem találtam meg az összest.

Legyetek szívesek segítsetek nekem!

Köszi: Dávid

Az első a Nagyteremben van, az asztalon baloldalt, aztán a Könyvtárban szintén az asztalon van még egy, továbbá a Bejárati udvar jobb oldalán némi söprögetés után megtalálható a harmadik. A Viadukt bejáratánál – a lépcső mellett, a portrénál – is lesz egy, illetve az Óratorony udvarán, a szökőkút előtt van az utolsó.

Hi PC Guru!

Elakadtam a Harry Potter and the Order of the Phoenixben. Ott tartok, hogy Luna Lovegood, The Thestrals nevű küldetését kéne megcsinálni. Mi a feladat itt, pontosan mit kell csinálni? Magyar nyelvű végigjátszás van-e?

Előre is kösz, Aticze.

Meg kell etetni a lényeket. A fészkükhöz, a hegy tetejére kell azt a bazi nagy gombócot eljuttatni. A Vingardium Leviosa varázslattal lehet sziklától-szikláig haladni, de elég idegtépő, mert pontosan úgy kell lerakni a kövek elé a görgeteget, hogy az ne guruljon állandóan vissza. Magyar nyelvű végigjátszás, pedig a tinyurl.com/5xcjyj oldalról tölthető, regisztráció után.

LOKI

Hello Srácok!

Lenne egy kérdésem. Elakadtam a Lokiban. Az lenne a gondom, hogy nem tudom csapdába csalni Fenrirt, a farkast. Leverem az életét, meg minden, de nem tudom belecsalni abba az átkozott csapdába.

Tudnátok segíteni, illetve tippeket, trükköket adni a játékhoz?

Esetleg egy végigjátszást?

Köszi: G.

Menj a csapdához, és ott verd le farkas koma HP-ját, ha bizonyos szintig legyilkolod, a csapda automatikusan bekattan. Sajnos végigjátszásról nem tudok, fenti infót is fórumokból szedtem össze.

GTA LIBERTY CITY STORIES (PSP)

Szia Guru-team!

A GTA LCS-hez kérnék segítséget. Elakadtam az első szigeten (Portland), a 11-es feladatnál (Snappy Dresser), mert nem értem a feladatot, a Giovani Casásat. Nem tudom, mit kell csinálni. Még egy dologhoz kérném segítségeteket, ugyanezen a szigeten a Capital Autosnál, az autótesztelésnél, az egyikkel gyorsan, a másikkal lassan, a harmadik autóval offroadon kell menni, csak nem tudom, mit kell csinálni a negyedik autóval.

A segítségeteket előre is köszi!

Még egyszer köszi a segítséget:

GoGoManchester!

A küldetés problematikája/lényege, hogy a mama kedvence Giovanni, és nem Toni, na ezen szeretnénk változtatni. A rejtekhelyeden vedd fel a kamerát, aztán szerezz kocsit, és irány Chinatown. Kövesd Giovanni Casat egészen a Callahan Pointig (útközben megáll, felvesz egy leányzót), de csak óvatosan, távolról. Aztán mikor kiszáll, gyalogosan folytasd a megfigyelést, majd a kamerával zoomolj rá a kínos pillanatra (két lány, pelenka, és egyéb állatságok), készíts néhány felvételt, vidd vissza a mamának, és ügy elintézve. Car Salesman kérdéshez, pedig a vevők igényei: gyorsan, lassan, terepen, és végül Carmageddon stílusban, azaz üss el pár gyalogost...

STAR WARS KOTOR 2

Eljutottam addig, hogy megtaláltam a széttörött droidot (világos oldalon vagyok, és segítettem Andrának, és megöltem az Égi Rámpa fő őrét). A játékot magyarosítással játszom. A végigjátszás leírásban említettétek Pannart, akit nem találtam meg, ez lehet a magyarosítás miatt? Azt szeretném kérni, hogy mondjátok el, hogy hol van ez a karakter pontosabban. Köszönöm!

A tinyurl.com/4frtrz oldalon megtalálható az Iziz Cantina térképe, itt a 9-es jelöli Panar helyét.

GRIM FANDANGO

Hellász Tika!

Segítségre lenne szükségem a Grim Fandangóval kapcsolatban. Régen rendesen működött, de most, ha a feliratot be akarom kapcsolni, akkor befagy a játék, de a főmenüt be lehet hozni. Ha visszaállítom a Voice onlyt, és újraindítom, akkor működik addig, amíg megint be nem próbálom kapcsolni a feliratot. Kérlek, segíts, hogy mi lehet a gond. Patch-el is próbálkoztam, de azzal is megvan a probléma. Válaszodat előre is nagyon köszönöm: vikmix

A Grim Fandango a maga idejében legendásan instabil cucc volt emlékezetem szerint, de csak a magyarosításhoz kapcsolható fagyási problémát nem találtam. Megjelent egy v1.2-es magyarítás a tinyurl.com/6zzc3v oldalon, talán ezt kellene megpróbálni, vagy a www.grimfandango.net weblapon található patch-csel megkínálni (ha ez nem ugyanaz, mint a tiéd), illetve ugyaninnen a Downloads szekcióból a spéci launchert lehúzni, és alkalmazni.

MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

Üdv nagyságos Guruk!

A fent megnevezett játékhoz kérek szépen segítséget! Ott tartok, hogy a leghátsó vagonban ki kell nyitni valami széfet, tudom a számkombinációt (666), de egyszerűen nem tudom kinyitni! Megnéztem a végigjátszást a PGO-on, de nem tudom követni! Tudom, béna vagyok, de le tudnátok írni nagyon nagyon-nagyon részletesen, hogy pontosan hogyan kell „beterkerni" a kódot?

Válaszotokat előre is köszönöm!

Bence

Először balra forgasd a tárcsát, amíg a 6-os szám a jelzőtű alá nem esik, aztán jobbra, szintén a hatosig, és végül balra hatig.

OVERLORD

Üdv!

A fentebb nevezett játékban szeretnék segítséget kérni. Mert nem tudom felrobbantani Melvint, aki az Abyssban van... Már megetettem mind a három lógó valamivel, de mindig újratermelődik. Mit kell ott csinálni (az animációban felfal három tál kaját, utána kell valamit csinálnom)?

Válaszodat előre is köszönöm, vagy ha lenne végigjátszás, az is jó lenne.

Nem kell etetni, csak gyakd le. Küldd rá a minionokat, de hátulról. Amikor átmegy gurigába, akkor pedig térj ki, minionokat visszahívni, aztán megint csihi-puhi, és addig kell támadni, amíg ki nem terül, és fel nem fújódik. E gusztustalan és nemes pillanatban, pedig simán belecsapsz, és bumm! Említett pálya mozgóképes végigjátszása a tinyurl.com/6jpycp oldalon, a szöveges, magyar nyelvű pedig a tinyurl.com/696oxb linken érhető el.

SHERLOCK HOLMES

Sziasztok!
A Sherlock Holmes vs. Arséne Lupinhez tudnátok mondani egy honlapot, vagy elküldeni a magyarosítást, ha van?
Előre is nagyon köszönöm!
Hű olvasótok, Ábel

Itthon magyar felirattal került a boltokba, így nem hiszem, hogy készülne hozzá magyarítás.

LOST VIKINGS

Hi Tika!
Lenne egy kér(d)ésem! A Lost Vikingset le lehet valahonnan tölteni Windows kompatibilisen? Kérlek, válaszolj, mert nagyon szeretnék újra játszani vele, mert már (DOS hiányában) nem tudok.
Válaszodat előre is köszönöm: Vikmix

Retro-őrültek tartsanak össze címszó alatt csak a tinyurl.com/62xt4f linket tudom prezentálni, ott némi Dosbox buherával megtalálható e jeles mű (abandonware kategória szóval belefér), az XP-s újrafeldolgozottért egyébként pénzt kérnek élelmes külföldiek. Ui: Ma már bagóért lehet szerezni 486-os laptopokat, szóval az sem rossz alternatíva, ha kedveled az ilyen retro-mókát.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Üdvözletem Guru!
Az lenne a gondom, hogy a Tomb Raider Anniversaryban nem tudom, hogy hogyan kell csinálni a lassító-módot. Addig megvan, hogy belassul a kép, és amikor ugrani vagy lőni akarok, akkor a lövés vagy nem halálos, vagy ugrás közben elkapnak és megyek a levesbe. Legyetek szívesek mondjátok el, hogy mit tegyek, mert az első főellenségnél (a nagy dínó) mindig meghalok, mert nem tudom ezt az áldásos képességet. Ha segítesz, akkor nem tépem le egyik végtagodat. Remélem érthető voltam!
Hű olvasótok: Muszterbárógórébácsika

Előre is köszönöm nagylelkűségedet, már ami a testrészek szabdalásának mellőzését ígéri. Szóval, amikor telepumpálod ólommal a dinót, és bemorcul, akkor elkezd feléd vágtázni. Lehetőleg szemből fogadd. Jön a lassítós momentum, a kép hirtelen átmegy mátrixosba, és alul megjelennek a képernyő szélén bizonyos nyíl alakú jelek, na most nyomd le a guggolás gombot, és tartsd is lenyomva, majd azt az irányt (jobbra-balra) amerre vetődni akarsz. A mozdulat már magától megtörténik, de még nehogy lőj, ugyanis meg kell várni, amíg a két egymáshoz folyamatosan közelítő célkereszt fedésbe nem kerül, és akkor jöhet a bummafejbe.

FABLE

Hi!
Hetek óta egy kínos gonddal küszködünk a Fableban! Nem tudom megszerezni a női ruha (dress) setet.
Kérlek, segítsetek!
Köszönöm!
Andy

Ez tényleg kínos, kivéve persze, ha a bordélyos questhez kell. Szóval három részből áll a szerkó, upper dress, lower dress és dress glowes, Bowerstone Southban megvehető a kereskedőnél. Ja, és a vörös parókát se felejtsd el, az ugyanott, a második emeleten lesz...

BIOSHOCK

Ó Hatalmas Gurusok!
Elakadtam a Bioshock nevű nagyszerű játékban! A Hephaestus nevű pályán. A felvonó kódja kéne! Hol lehet megszerezni? Azt írja, hogy a harmadik emeleten van, de azt meg nem találom! Vagyis lehet, hogy megvan, de nincs hozzá lépcső!
Help!
Vidra

A lift kódja 5744. További információkért forduljon a PGO-hoz, online formációnk ugyanis említett játék részletes végigjátszását is tartalmazza. Pontos link: tinyurl.com/47uq5g.

THIEF 3

Hello Guru Team!
A Thief 3-mal kapcsolatban lenne egy kérdésem. Hogy lehet bemenni az Őrzők Könyvtárában levő tiltott könyvtárba? Ott áll az őr, és nem tudok tőle bemenni, de ha bármit is ártok neki, akkor elrontottam a küldetést.
Kérlek, segítsetek!
Válaszotok előre is köszönöm!
Zoli

Az a baj, hogy az említett szituáció nem rémlik, és csak sejtem, hogy az alsó szintekre szeretnél bejutni, de oda meg addig nem lehet, míg Orland zárópecsétjét el nem pusztítod (tűzben kell elégetni). Ha mégsem ez lenne a megoldás, használd bátran a tinyurl.com/26fdsz oldalon leledző részletes, magyar nyelvű végigjátszást.

RAINBOW SIX VEGAS 2

Hali!
Megvettem a Vegas 2-t, de nem működik az online funkció, miért?
D

Az Ubisoft sara, csak most jött ki hozzá az a patch, ami az online csatlakozást javítja. A PGO-n Darthsék már kitették az ominózus (1.02 patch) tapaszt a letöltések közé. Pontos link: tinyurl.com/54v4tf.

OBLIVION

Üdv Guru-Team!
Lenne néhány problémám az Oblivionnal kapcsolatban:
1. Néhány trainer campekben él, és a campekben mindig megtámadnak. Hogy lehetne bejutni a campekbe?
2. Frostcrag Spire-ben megtaláltam a Shadowbanish Wine-t, de sehol másutt nem találok, és nem tudok róla beszélni senkivel. Hogy lehetne ebben a küldetésben továbbjutni?
3. Ha bezártam Oblivion kapuit, akkor honnan lehetne „ritka" összetevőket venni (mint pl.: Daedra Heart, Daedroth Teeth, Scamp Skin, azaz nem növények)?
4. Végül, de nem utolsó sorban tudnátok adni egy a Ninrootokat jelölő térképet?

1. Gyanítom, muszáj végigverekedni...
2. Régi erődök romjai közt kell turkálni, a helyszínek a tinyurl.com/5uspjd oldalon részletezve vannak. Egyébként lehet, hogy még egyszer beszélned kellett volna Nerussával, akihez a quest kötődik (Weye – Wawnet fogadó).
3. Például Daedroth Teeth-hez 5 biztos lokáció van: Leyawiin (Mages Guild, 2. Emelet), Anvil (Fighters Guild, Dining Hall), Skingrad (West Weald Inn), Cloud Ruler Temple (Great Hall – csak a Spies quest után), The Imperial City (Elder Scrolls Library – csak a The Ultimate Heist mellékszál alatt). Daedra Heart: egyet vehetsz a The Main Ingredientben (Imperial City, Market District), egy van Anvilban (Fighters Guild, Company Offices), aztán Ceyatatar romjai között is találhatsz. Scamp Skin: ehhez van térkép az előfordulási helyekről a tinyurl.com/48mssu weblapon.
4. Igen, tinyurl.com/4tbu68.

SONY GAMERS DAY '08

LONDONBAN JÁRTUNK A SONY SAJTÓTÁJÉKOZTATÓJÁN

Nagyon úgy tűnik, valami igencsak megváltozóban van a kiadók háza táján, már ami a szokásaikat illeti – a nyár közepére tolódott E3 kapcsán egyre többen mondják vissza szereplésüket, viszont szinte mindenki tart egy gyűlést a média számára tavasszal, ahol bemutatják az év végére tervezett játékfelhozatalukat.

Így volt ezzel a Sony is, akik London egyik legnagyobb konferenciaközpontjába csalogattak minden újságírót, hogy bemutassák nekik, mivel készülnek három (na jó, kettő és fél, a PS2 már erősen haldokl) platformjukon. A kiadó büszkén közölte, hogy Európában a PS3-nak a későbbi indulás ellenére sikerült felülmúlni az X360-at (gyakorlatilag Anglián kívül mindenhol ez a jelenlegi állapot). A fókusz most a belsős fejlesztőcsapatoknál teljesen átkerült a PS3-ra (ez a PSP-felhozatalon erősen meg is látszott), úgyhogy idén végre nem lesz baj a programok mennyiségével sem – a minőségre ugye eddig sem volt sok panaszunk.

Sajnos sok nagyágyú hiányzott a kiállításról: a Mirror's Edge csak videóformában volt jelen, az általunk igencsak áhított Metal Gear Solid 4 pedig még úgy sem. Bejelentették, hogy a közösségi központ, a Home (ez egy Second Life-Xbox Live keverék lesz) elkészülte tovább halasztódik, és annak sem örültünk, hogy a régóta várt japán RPG-kről sem hangzott el egyetlen szó sem. Sebaj, a Killzone 2 és a Little Big Planet kipróbálásával eltöltött percek-órák mindenért kárpótoltak minket – mindkettő hatalmas durranás lesz!

pc guru

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ GUERILLA
MEGJELENÉS 2009 Q1
WEB WWW.KILLZONE.COM

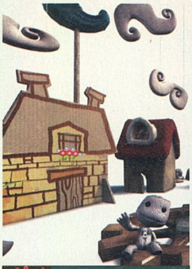
Az év legjobban várt játéka... lehetett volna, ha a Sony mindenki legnagyobb meglepetésére be nem jelenti, hogy minden idők egyik legszebb FPS-e nem készül el időben, így a PS3 tulajok csak jövő februárban találkozhatnak vele. Aggodalomra azonban semmi ok – a játékot kipróbáltuk így kijelenthetjük, hogy az elődjénél is sötétebb Killzone 2 nem csak szép, de jó is lesz. A játékmenet leginkább a Call of Duty 4 adrenalinnal teli pörgősségére emlékeztetett, csak ugye itt sci-fi környezetben járunk (a sorozatot ismerőknek: ezúttal az idegen Helghast faj bolygóján). A különbség mindössze annyi, hogy itt rengeteg dolog sokkal kimunkáltabb, mint az Infinity Ward játékában. A karakterek kidolgozottsága például FPS-ekben eddig nem látott szinten van – csakúgy, mint az animációjuk, amihez foghatót még nem láttunk háborús játékban! Mindenki teljesen élethűen mozog a zsúfolt csatatéren, a robbanások hatására társaink egy pillanatra térdre rogynak – és ha épp mellettük vagyunk, felsegítjük őket, így gyorsabban térnek vissza a harcba. A tárgyak nagy része rombolható (a fedezékek is, mint a Gears of War 2-ben), és rengeteg váratlan scriptelt és random esemény történik – egyszer, mikor a legnagyobb kulimászban voltunk, pont mellettünk szállt le egy – eszelősen kinéző – csapatszállító hajó, és a róla villámgyorsan leugró hatfős szakasz azonnal kihúzott minket a pácból. A körülöttünk, nélkülünk is dúló háború érzete ugyanúgy megvan itt is, mint a CoD-ban, és ennél több dicséretre nincs is szükség.
A Killzone 2 a kiállított verzió alapján szerintünk gond nélkül kész lehetett volna idén is – a hatalmas pálya befejezettnek, kidolgozottnak tűnt. A fejlesztők elmondták, hogy itt-ott még lecserélnének egy textúrát, meg dolgoznak a többi pályán, a grandiózusnak ígért multin, és gondolkoznak a kooperatív-módon is. Szerintünk egyetlen pontja van a játéknak, amin még elbukhat: a mesterséges intelligencia nagyon buta volt. A társak még csak hagyján, de az ellenfelek olykor még arra sem reagáltak, hogy beléjük eresztettünk valami nagyon forró fémdarabot. Igaz, még nyolc hónap van hátra, úgyhogy megjelenéskor várhatóan már ezzel sem lesz gond. Bár az is igaz, hogy még ezzel a tulok AI-val is végigtolnánk, annyira durva a körülöttünk dühöngő világégés!

A Killzone 2 az idei év nagy durranása lehetett volna, ha nem tolódik át a következő évre...

KILLZONE® 2

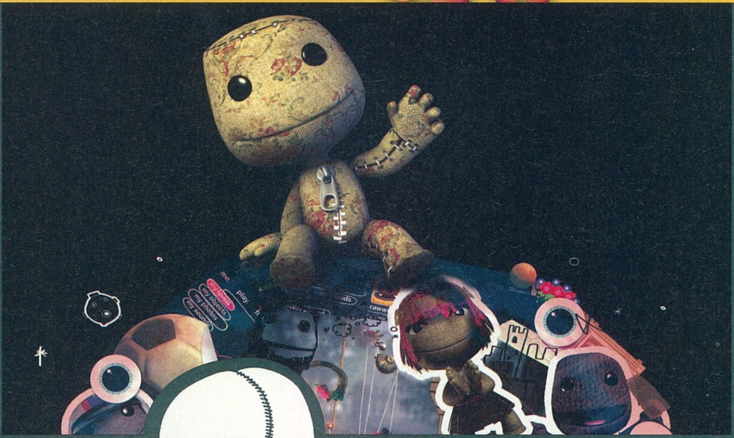
A Killzone 2 az általunk látott eddigi legszebb FPS...

...reméljük, hogy a játékélmény a grafikához hasonlóan: ütős lesz.



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ MEDIA MOLECULE
MEGJELENÉS 2008 Q4
WEB LITTLEBIGPLANET.COM



LittleBigPlanet

A legnagyobb kedvencem – és most végre kipróbálhattam! Már az első bemutató során beleszerettem a zoknikból készült apró hősökbe, és a fizika által diktált kalandjaikba. A rendezvényen végre magam is kipróbálhattam a játékot, és talán mondanom sem kell, hogy beváltotta reményeimet, így alig várom, hogy év végén saját kis hősömmel vágjak bele az utóbbi idők legvidámabb, legszórakoztatóbb kalandjába.

A Little Big Planet legnagyobb erőssége a fizikában rejlik. Jó-jó, a bájos karakterek és a program humora mellett sem mehetünk el szó nélkül, ám ami tényleg megfogja az embert az a jó öreg fizika. Egészen egyszerűen imádnivaló, ahogy a zoknihős hordák megpróbálják együttes erővel a hegyről letuszkolni a hatalmas gördeszkát, amire hirtelen rápattanva eszeveszett sebességgel rongyolhatunk a gerendákból összetákolt fal felé, majd becsapódás előtt leugorva és átszaltózva a romok felett egy liánba kapaszkodva teljesítjük a pályát.

A Little Big Planetben a készítők szerint alaphangon közel 300 pályát tartalmaz majd. Ez

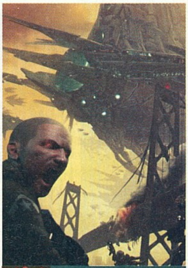
persze csak a fejlesztők által összeállított helyszíneket jelenti, hiszen a kooperatív (vagy épp versenyzős) platformjátékban kiemelten fontos lesz a pályaszerkesztő. A Little Big Planet nem titkoltan a játékos közösségre épít. Minden egyes pálya, amit készítünk, feltölthető lesz a PlayStation Networkre, ahol a rajongók értékelhetik és letölthetik azt. A szerkesztő hihetetlenül sok dologra képes, létrehozhatunk teljesen új tárgyakat, megadhatjuk azok anyagát, keménységét, textúráját, alakját, extra tulajdonságait, majd összeköthetjük, összeszerelhetjük más elemekkel, így bármit létrehozhatunk. Pár zöld kartonlapból az egyik fejlesztő egy krokodilt rakott össze, máshol meg textilszerű borítással egy perc alatt elkészült egy teljesen egyedi házikó, fákkal és tehenekkel.

Ráadásul a LBP mellett felállított PlayStation Eye (a PS3-as kamera) egy rajzlapra volt irányítva, amire ha bármit felskicceltünk, az azonnal megjelent a képernyőn. Ettől a pillanattól kezdve csak a paramétereit kellett megadnunk (szélesség, magasság, textúra, anyag stb.) és máris 3D-ben pompázott. A Creation névre keresztelt program lenyűgöző volt, ám hogy mindez a LBP-tel is kompatibilis lesz-e arra csak egy halvány mosollyal fűszerezett „majd meglátjuk” kijelentés volt a válasz!

A látvány olyan lehengerlően aranyos, hogy egyszerűen nem lehet nem imádni.

RESISTANCE 2

pc guru



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ INSOMNIAC GAMES
MEGJELENÉS 2008 Q4
WEB INSOMNIACGAMES.COM

A Resistance első része a PlayStation3 indulásának legjobb programja volt: egy monumentális science-fiction FPS, trükkös fegyverekkel és batárnagy főellenfelekkel. Sajnos azonban a Resistance második része számomra a show legnagyobb csalódása volt. A kiállított verzió ugyanis kizárólag a többszereplős játékmódot prezentálta, ráadásul azt is osztott képernyőn, ami érthető okokból igencsak lebutított látványt mutatott.

Egy biztos, az egyjátékos mód sokkal grandiózusabb és szebb lesz, az igazi áttörést a fejlesztők azonban a multitól várják, ami a látottak alapján egyelőre csak jól összelopott koncepciók halmaza. Lesz itt nyolcfős kooperatív kampány (mi imádjuk a koopot, de kettőnél több emberrel még sosem működött jól), minden ismert játékmód, fejlődő karakterek, millió statisztika, partraszállós pálya, ami csak kell. Az egyedüli kivétel a konzolon rekordközeli 60-fős haddelhadd lehetősége – ezzel kapcsolatban érdekes dolgot találtak ki a káosz elkerülésére.

Imádtuk az elsőt, reméljük a második is hozza az elvárt színvonalat.

A hadszíntér itt fel van osztva három-négy régióra, és mindenki egy ilyenbe lesz besorolva. Minden ilyen helyszín külön küldetésekkel rendelkezik, és bár teljesen szabadon mászkálhatunk a hatalmas pályán, ha nem a mi kizárólag a saját feladatunkkal törődünk, akkor a csapat komoly hátrányba kerülhet.

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

pc guru

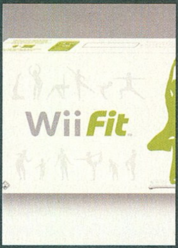
INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ REVOLUTION STUDIOS
MEGJELENÉS 2008 Q4
WEB WWW.EVOS.NET

Az idei év nagy sonys versenyjátéka a South Park moziváltozatához hasonlóan nyugodtan a neve mellé biggyeszthetné a „nagyobb, hosszabb, vágatlan" alcímet. A Motorstorm második része ugyanis nem váltott koncepciót, csak éppen helyszínt. Az eddigi sziklás hegyvidéket felváltó sziget buja dzsungelt, homokos tengerpartot, vulkanikus gerinceket és mocsaras helyszíneket kínál. Minden egyes pályaszakasznak meglesz a speciális talajokból fakadó sajátossága, így mindenhol más és más gép a leghasznosabb. A kisebb tömegű gépek egy nagyobb bokorban elakadnak, míg a böszmébbek azt egyszerűen eltapossák. A lapos masinák megfeneklenek, belassulnak a vízben, cserében jobban lehűl a motorjuk, ami több turbózást tesz lehetővé. A hatalmas kerekekkel felszerelt új kategóriát jelentő monster truckok átgázolnak mindenen, legyen szó fákról, magaslesekről, kisebb bodegákról (igen, sok ilyen lerombolható, de darabjaiban is akadályt jelentő tereptárgy lesz) vagy akár konkurens versenyzőinkről. Mindennek persze ára van: ezek a gépek jóval lassabbak társaiknál. Az előző epizódot sokan kritizálták a multiplayer módok hiányosságai miatt. Az új rész azonban minden tekintetben megfelel majd az elvárásoknak, lesz millió játékmód, statisztikák, talán festhető kocsik is, szóval minden, amit 2008-ban elvárhatunk. Az online lehetőség mellet immáron egy gépen négyen osztott képernyőn is megküzdhetnek egymással.

A grafikára - akár csak az első epizódban - ezúttal sem lehet majd panasz.

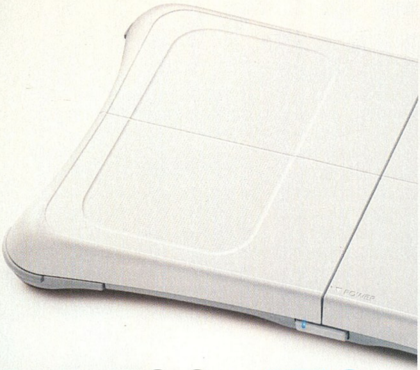
pc guru

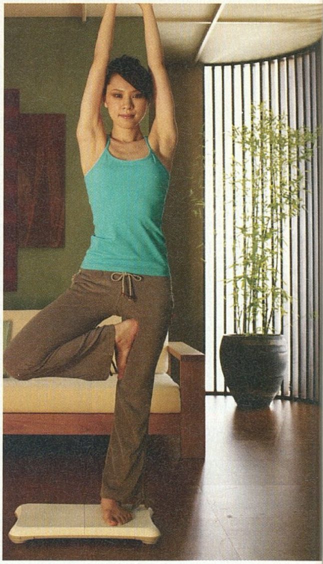


INFO

KIADÓ NINTENDO
FEJLESZTŐ NINTENDO JPN
PLATFORM WII
MULTIPLAYER 4 FŐ

írta: Miguel





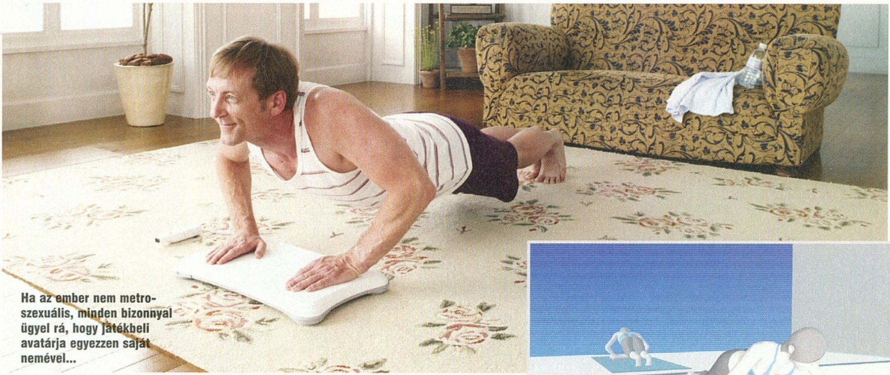
Wii Fit

EGY KIS TORNA SENKINEK SEM ÁRT…

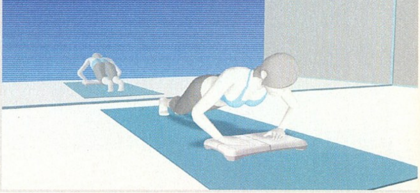
ÁPRILIS 25.
Végre megvan! Az utolsó darabot hoztam el a boltból, és azt hiszem, hogy máris izmosodtam egy kicsit – ez nem kontroller, ez egy súlyzó. Hazaérve hatalmas lelkesedéssel vetettem bele magam az élvezetekbe, aztán kicsit visszavett a lendületemből a tény, hogy a Wii által kiszámolt testtömegindexem alapján épp itt az ideje egy kis mozgásnak: 26,89, ami éppen csak, de a túlsúlyos kategóriába tartozik. Ha ez nem lenne elég, az első teszt alapján az is kiderült, hogy az egyensúlyom és a reakcióidőm szerint negyvenkilenc éves vagyok – sebaj, legalább könnyedén tűzök ki célt magam elé. A kapott virtuális malacperselybe már ma begyűjtöttem hatvan petákot, vagyis egy órán keresztül nyüstöltem magam az egyensúlyi, erőnléti, aerobic és jógagyakorlatokkal. Pihenésképpen kipróbáltam a Wii Fit egyik legnagyobb dobását: lemértem vele a háziállataimat. Mivel nincs itthon (rajtam kívül) vágósúlyban lévő sertés, csak a macskákat mázsálhattam, viszont ők meg olyan könnyűek, hogy mindkettőt magamhoz ölelve kellett volna mozdulatlanul állnom pár másodpercig, hogy aztán a gép kiszámolja a súlykülönbséget, és megmondja, milyen dagadt vagyok két idegesen fészkelődő sziámival együtt. Hát, egyezzünk ki abban, hogy nem emiatt formabontó ez a kütyü.

ÁPRILIS 26.
Izomlázam van. Ez persze nem meglepő, én már a Wii Sportsszal baseballozva is képes voltam meghúzni magam, a Wii Fit pedig kész gyötrelem: húsz fekvőtámasz, tíz perc hullahopozás (meg az azt követő, percekig kitartó hisztérikus röhögés), harcos póz a jógában – mára ennyi. Kicsit hiányzik a bemelegítés, és valljuk be, a két edző a legunszimpatikusabb nem-játékos karakter a számítógépes szórakoztatóipar történetében – ennek ellenére bebizonyosodott, amit szkeptikus ciccegéssel hessegettem el a

A Wii Fit végleg leszámol azokkal a vádakkal, melyek szerint a játékok csak hízlalnak…



Ha az ember nem metroszexuális, minden bizonnyal ügyel rá, hogy játékbeli avatárja egyezzen saját nemével…



bemutatók és a marketinganyagok olvasgatása közben: a Wii Fit igenis alkalmas arra, hogy rászoktassa az embert a mozgásra. Persze a kapzsiság visz előre most is: csak akkor kapom meg az összes ügyességi játékot, tornagyakorlatot és jógapózt, ha a meglévőket becsülettel teljesítem, így aztán hajtok, gürcölök és izzadok tovább. Ráadásul ma már csak harminchét éves voltam a teszteredmények alapján – még egy tízes a hátrányom, azt behozom, ha beledöglök is.

ÁPRILIS 30.
Ma leteszteltem, hogy menynyire társasjáték az, ha együtt izzadunk a barátainkkal – és igen, még mindig a Wii Fitről van szó. Miután mindenki adatait beállítottuk – kicsit megszenvedtünk a centiméterek lábba és hüvelykbe történő átváltásával (a lakóhelynek nem Angliát kellene megadni, és akkor nem lenne ilyen probléma), de végül ez is sikerült –, nekiálltunk versenyezni. Szavakkal nehezen körülírható fulladozva röhögés vette kezdetét, hol a képernyőn látottakon, de inkább az éppen „sportoló” játékoson. Másfél óra után a nappali tele volt lihegve vigyorgó, kipirultan bámuló és hangosan szurkoló emberekkel, pedig összesen négyen voltunk (no meg öt kiló hatvan dekányi macska). Sajnos az igazi többjátékos küzdelem valójában kimaradt, de némi trükközéssel (nagy fifika: egy ember nevében játszott mindenki) azért össze tudtuk mérni magunkat jógázásban és tájfutásban egyaránt.

MÁJUS 6.
Ma egy kicsit kritikusabb szemmel nézem az immár két hete jól teljesítő Wii Fitet. Egyrészt megnyugtató, hogy jól bírja az igénybevételt, persze ehhez hozzátartozik a tény, hogy a síugrás valójában nem ugrás, inkább csak hirtelen nyújtózás, a kötéltáncos feladatoknál pedig inkább csak óvatoskodó lábfejáthelyezés, mint valódi lépés kell a sikeres továbbjutáshoz.

LELKES Követők

A Nintendo megint tökéletesen húzott: a Wii Fit annyira népszerű, hogy amennyit legyártanak, annyi fogy el belőle pillanatok alatt. Nem véletlen, hogy rengeteg cég lát fantáziát az egyensúlyt mérő kis kiegészítő támogatásában. Az EA például egy igazi edzőjátékot készít, ahol nem a jógán és a minijátékokon, hanem az izzadáson és durva edzésprogramokon lesz a hangsúly. A következő Raving Rabbids is erre a platformra készül, és az edzések során a Take Two boxjátéka is erre fog támaszkodni. Lesznek sportjátékok is, az EA-től gördeszka-, a Namcotól pedig síszimulátor várható. A mi kedvencünk azonban a két pompomlány-szimulátor, melyekben a Wii Fit hardvere a lábak mozgását nézi, a kontroller két része pedig a kezekét. Még hogy nincsenek új játékstílusok mostanában...!

Igen, a pletykák igaznak bizonyultak: a Wii Fittel ilyen idióta arckifejezés nélkül is lehet játszani!

Mostanában kezdem felfedezni az olyan apróságokat, mint hogy a tájfutásnál a Wii-ben létrehozott Mii-k (a konzolban regisztrált játékosok testre szabott avatárjai) futnak el mellettem, hogy aztán a vad integetés közepette előttem pár méterrel pereceljenek el nagy nyekkenéssel; vagy hogy hullahoppozás közben azok a játékosok (mit játékosok? haverok!) dobálják nekem az extra karikákat, akik előttem játszottak. Persze előjönnek a technikai korlátok is, hiszen sok gyakorlatnál csak azért van a talpam alatt a Wii Fit, hogy a gép érzékelhesse, hogy a hanyatt fekve lábemelés kétfázisú mozgásrepertoárjából hol is tartok éppen (magyarán szólva felemeltem-e a lábamat, vagy henyélek). Néha nem könnyű eldönteni, hogy a konzol nem tudja követni a mozgásomat, vagy olyan hitvány egyensúlyérzékkel áldott meg a sors, hogy már az is csoda, ha nem dőlök el az utcán. Persze ez is csak olyan, mint a többi játék, gyakorolni kell, no meg tapasztalni, és egyszerre menni fog a step aerobic is – legalábbis kisebb kényszerünk lesz röhögni közben.

MÁJUS 25.
Letelt az egy hónap, és férfiasan bevallom, nem sikerült leadnom a jó előre kitűzött öt kilót, csak kettőt – de ez az érték még bőven a statisztikai hibahatáron belül mozog.

Szomorkodhatnék, de azért nem voltam annyira naiv, hogy többet gondoljak a Wii Fitről annál, mint ami valójában. Ez egy remek játék, amiben mozognod kell ahhoz, hogy eredményt érj el, de csak annyira lehet lefogyni tőle, mint a szkandertől vagy a lengőtekétől. Igazából az irányító mellé kapott lemez nem más, mint egy remek minijátékgyűjtemény, egy afféle bemutató, ami képet ad arról, mire is képes a mozgásérzékelésre alapozott irányítás. Örülök, hogy megvettem, és egy kicsit tényleg egészségesebbnek is érzem magam – ahogy azt már húsz éve, a tévétorna főcímdala is megmondta: egy kis mozgás senkinek sem árt. Hát, a mozgás nem, de azért a jógával vigyázzatok.

pc guru

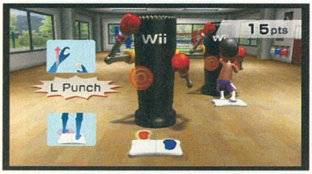
AMI JÓ
Itt a jövő: a testeddel irányítod a játékot!

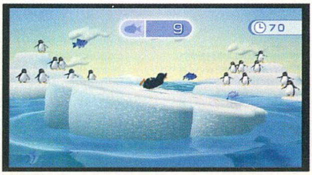
ÉS AMI NEM...
Csak akkor fogysz le tőle, ha egész nap nyomod.

GRAFIKA	07	A szokásos Wii grafika
HANG	07	Tulajdonképpen lényegtelen
JÁTSZHATÓSÁG	10	Élmény, buli, izzadság
ÉLETTARTAM	10	Ez a cucc örökké tart

ÖSSZEGZÉS: A Nintendo következetesen megy előre a mozgásfüggő irányítás terén, már csak az kell, hogy a fejlesztők is felismerjék a Balance Boardban rejtőző lehetőségeket; de a siker miatt úgy tűnik ez nem is sokat várat magára. Remek és tartós vétel, minden fillért megér.

INDEX: 85%

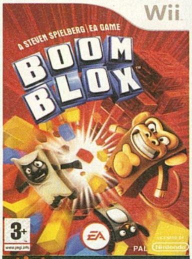




BOOM Blox

Itt értelemszerűen a csontvázak levadászása a cél

pc guru



info

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EALA
PLATFORM Wii
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS

Ha Steven Spielberg valamibe belefog, akkor az mindenképpen nyomot hagy az emberekben, legyen szó mozifilmről vagy videojátékról. Igen, játékról, hiszen a Boom Blox immáron a harmadik próbálkozása az „öregnek" a játékiparban. Az első a LucasArts műhelyében készített The Dig című kalandjáték volt, ezután jött a The Neverhood, aminek ötletgazdája és producere volt, most pedig elérkezett harmadik állomásához, amely az EA-vel karöltve készített, logikai-ügyességi elemekkel felvértezett Boom Blox!

A Boom Blox egyszerű, de zseniális játék, mely leginkább a Jengára hasonlít. A program nagy részében adott egy építőkockákból álló torony, amit meghatározott számú labda eldobásával kell lerombolni. Ez így egyszerűen hangzik, ám a gyakorlatban azért jóval összetettebb a dolog. A trükk ugyanis az extra fadarabokban rejlik. Van olyan, ami simán berobban, van, amelyik csak eltűnik,

vannak olyanok amik akkor robbannak be, ha két azonos színű összeér és még sorolhatnám az extrákat. A lényeg, hogy a felépített kockahalom statikailag leginstabilabb pontját megtalálva lehetőleg egy dobásból zúzzuk le az egészet. Hihetetlen, de az összes építmény lerombolható egy dobásból, és ennek a kulcsa a fizika.

A rombolós feladatok mellett találkozhatunk olyan feladatokkal is, amelyekben a cél néhány fadarab kihúzása. Az eltávolított elemek aztán utat nyitnak a zseniális kockaállatkáknak. A legszórakoztatóbb azonban a többjátékos mód mellett a várvédő feladatok megoldása, melyeket afféle kidobósként kell elképzelni.

pc guru

A Boom Blox nagyszerű partijáték. Egy zseniális ötlet kiváló megvalósítása, melynek a legnagyobb erénye, hogy egyetlen pillanatban sem próbál meg többnek tűnni, mint ami! Ha van Wiid, mindenképpen próbáld ki!

85%

THE WORLD ENDS With You

A harcok egyszerre zajlanak a két képernyőn, fent a D-paddal, lent pedig a ceruzával

pc guru

info

KIADÓ SQUARE-ENIX
FEJLESZTŐ JUPITER
PLATFORM DS
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

A szerepjátékok között a japán gyártmányúak külön kasztot képeznek, itt általában nem a szabad kalandozás és a rendkívül bonyolult harcrendszer, hanem az érzelmekkel teli történet és a tápolós, titkokkal teli játékmenet a lényeg. Ezeken belül is külön állatfajt képvisel a teljesen új koncepcióra épülő TWEWY, ami semmi korábbihoz nem hasonlítható.

A történet egy Neku nevű fiatal srácról szól, aki Tokióban tengeti emós-önsajnálós mindennapjait, ám egyszercsak megváltozik minden.

Mintha szellemmé válna: hiába mászkál Shibuyában, a trendi japán városnegyedben, senki nem látja, senki nem beszél vele. Mobilján üzenetet kap, valaki egy küldetést bíz rá. És ekkor megjelenik egy lány, közli, hogy ez egy játék, melynek tétje a lelkük, úgyhogy muszáj összeállniuk, és teljesíteni a feladatokat.

A játék 21 napot mesél el, melyben rengeteget kell küzdeni (a varázslatok kitűzőkből jönnek, ezeket kell gyűjtögetni, fejleszt-getni) és beszélgetni, a divatos boltokban vehetünk új kabátokat és csizmákat ha tápolódni akarunk, de arra is ügyelni kell, hogy mindig elég gyorskaját tömjünk karaktereink bendőjébe. Tudom, nagyon rosszul hangzik a dolog, de helyhiány miatt nem tudom kifejteni, muszáj hinnetek nekem: ez a játék fantasztikus! Bővebb teszt a PGO-n!

pc guru

Teljesen egyedi RPG, mind játékmenetében, mind pedig környezetében. Bár első ránézésre és olvasatra nem túl vonzó ez a koktél, kipróbálva tuti magával ragad!

90%

képes sport

Képes Sport Eb-mánia!

Június 4-én
Eb-toll
Zsebedben a teljes menetrend

Június 11-én
4 féle Eb-karkötő
Kötelező viselet!

Keresd szerdánként az újságárusoknál!

Laptop nem csak marslakóknak

írta · *Galopp, Kremo*

ALIENWARE Area-51 M17X

Az Alienware név legalább olyan jól cseng a hard-core játékosok körében, mint mondjuk a Razer. Tesznek is azért, hogy így legyen: most egy új bivalyerős laptoppal rukkoltak elő, mely a keresztségben az Area-51 m17x nevet kapta.

Már a kinézete tekintélyt parancsoló, s legalább annyira komoly a tudása, mint a mérete. A 17hüvelykes, 1920x1200 pixeles felbontású kijelzője alapvetően meghatározza a méreteit. A harmadik dimenziót pedig az SLI-be kötött GeForce Go 8800 GTX (maximális kiépítettségnél) és a két egyenként 500GB-os mérettel rendelkezhető RAID0-ban is használható HDD-k kiterjedése határozza meg.

Mi sem mutatja jobban, hogy igazi játékos darab, mint a 4GB-ig bővíthető belső memória, vagy a legdrágább konfigban ketyegő Intel Core 2 Extreme X9000 processzor, mely 2,8GHz-en szerénykedik (mielőtt valaki elfelejtené: továbbra is egy noteszgépről beszélünk). Megtalálhatjuk a gép belsejében az 1GB-nyi Intel Turbo memória modult is. Említett egységek kiszolgálásáról egy Intel PM965 + ICH8-M Chipsetes lap a felelős.

A HDMI és S-Video kimenetek mellé opcionálisan kérhetünk HDTV-tunert is a gépbe, a gigabites LAN-t, a Bluetooth 2.0-s és az Intel PRO Wireless 4965 b/g/draft-n vezetéknélküli vezérlőt viszont mindenképpen megkapjuk. Találhatunk a konfigban még 4db USB-portot, Express Card valamint Firewire-csatlakozót, utóbbiból 6 és 9 pólusú is rendelkezésünkre áll. Már csak hab a tortán a teljes értékű (értsd: numerikus résszel is ellátott) billentyűzet, mely saját, több színben pompázó háttérvilágítást is kapott.

A 12 cellás akkumulátor ezt az erős vasat csak 1 órára tudja táplálni, de ez talán annyira nem meglepő. Akinek kedve támad „egy kis pénz" elverésére, Amerikából már rendelheti is a maxi-kiépítésű laptopot potom 6300 dolláros áron.

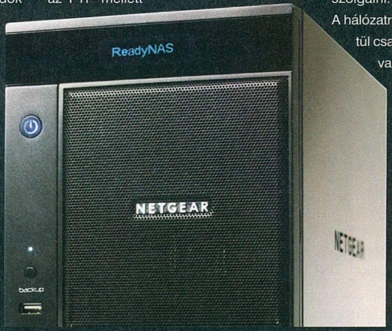
Fél tucat TB

NETGEAR Readynas Pro

Tárhelyből soha nem elég. Van, mikor soknak tűnik első látásra, de végül mindig kiderül, hogy jobb lenne egy kicsivel nagyobb, csak idő kérdése A Netgear READYNAS Pro segítségével az időfaktor jól megnyújtható, hiszen a RNDP6610 jelű eszköz összesen 6TB adatot képes számunkra tárolni, ha úgy akarjuk.

Mindezt 6 merevlemez összekapcsolásával érhetjük el. RAID 0, 1, 5 és 6 üzemmódok közül választhatunk, de ezen felül a Netgear által szabadalmaztatott X-RAID2 automatizmus is rendelkezésünkre áll, hogy még gyorsabbá és biztonságosabbá tegyük az adattárolást.

A cég az eszközt olyan helyekre ajánlja, ahol fontos a nagy kapacitás és a gyors, biztos tárolás, s akár több kliens kiszolgálása. Az eszköz mindenre tökéletesen alkalmas, hiszen Intel Core 2 Duo processzor van benne, ami mellé még 1GB memória is társul. A vason Linux fut, így a jelenlegi szolgáltatásait is könnyedén lehet bővíteni. Élből támogatja a dobozka az FTP mellett a CIFS/SMB, AFP és NFS protokollokat is, így minden elterjedt platformot ki tud szolgálni.



A hálózatra Gigabit Ethernet porton keresztül csatlakozik, amiből kettő is van rajta, valamint USB-portokkal is rendelkezik nyomtatók, Wi-Fi hidak, digitális fényképezőgépek, vagy hordozható adattárak számára. Ez utóbbiakról az előlapon elhelyezett csatlakozón keresztül a backup-gomb segítségével pillanatok alatt készíthetünk biztonsági másolatot.

A webes felületén könnyedén kezelhető eszköz 2008 harmadik negyedévétől lesz kapható, egyelőre ismeretlen áron.

Ragadozó

WD VelociRaptor

A Western Digital Raptor sorozata bizonyára ismerős azon felhasználóknak, akik megszállottan hajszolják a teljesítményt asztali gépük összeállításakor.

A Velociraptor nevet és SATA II interfészt kapott egység a mezei vinyókkal ellentétben tízezres fordulatszámon kergeti a lemezeket körbe-körbe, ami eleve garancia a nagyobb sebességre. Ha ehhez hozzávesszük a 16MB méretű belső átmeneti tárat, biztosak lehetünk abban, hogy gyorsabb lesz testvéreinél. Ezt a gyorsulást a gyártó 35%-osra teszi.

A WD3000GLFS típusnevet kapott meghajtó másik érdekessége, hogy a megnövelt adattárolási sűrűségnek köszönhetően a két lemezes egység a maga 300 GB-os kapacitásával elfér egy 2,5" méretű házban, de beépíteni csak 3,5"-os helyre lehet, hiszen a maradék helyet a köré épített hűtőborda foglalja el. Szükség is van erre a bordára, mert a munkában lévő tároló 6,08 W teljesítményt vesz fel, a keletkező hő biztonságos elvezetését szolgálják a bordák.

A vincsi a lényegi részének látszólagos aprósága ellenére nem fér el laptopokban, mert magassága és fogyasztása, valamint hőleadása nem teszi ezt lehetővé. No és persze úgy nem is láthatnánk, hogyan dolgozik a mechanika az átlátszó plexilap alatt.

A majdnem fél kilós egységet májustól lehet megvásárolni, várhatóan 300 dolláros áron, s a merevlemezhez a gyártó 5 évnyi garanciát is ajánl számunkra.

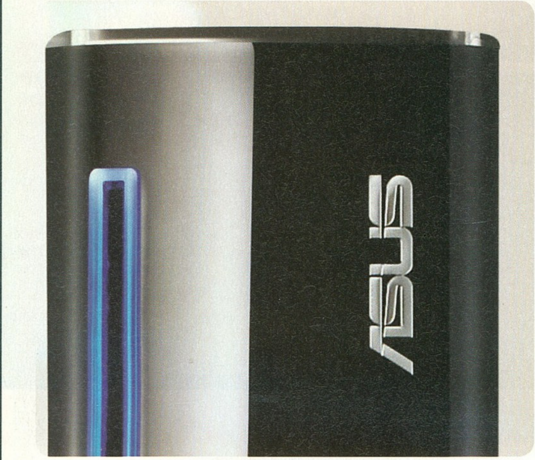
Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék) 2G RAM 200G HD, 8600GT **Intel** 91.230 (Abit IP35, DualCore2160) **AMD** 92.850 (Gigabyte M57SLI, Athlon64 X2 4800+ EE)
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2G RAM 500G HD, GeF 9600GT **Intel** 147.690 (Core2 4500,Abit IP35) **AMD** 137.220 (Gigabyte MA770, AMD A64 X2 5000+ BE)
Game Pro (erős irodai, multim., felső kat. játék) 2G, 500G HD GeF 8800 GT, Creative X-Fi **Intel** 196.650 (Abit IP35, Core2 Duo 8400) **AMD** 189.990 (MSI K9A2 Plat., A64 X2 6400+)
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB RAM **GF 9800 GX2**, 1TB HD (7200.11), Alu ház 850W, X-Fi Ext. Logitech G11+MX518 **Intel** 503.700 (Gigabyte X48-DS4, Quad 9300) **AMD** 479.010 (MSI K9A2, Phenom X4 9850BE)

Kiemelt AKCÓK: **CANON IP2500** 8.999 Ft ! bruttó árak
Samsung 223BW 22" TFT monitor 5ms, 3000:1 53.520
Gainward 9800GX2 1024 114.960 **9800GTX** 512 65.220
800GT GS 512M 42.480 9600GT Gold S. 512 37.080
Sapphire HD3870x2 1024M 78.000 HD3870 512 34.800
AMD X2EE 6000+ 22.800 4800+ 14.550 4000+ 11.280
Core2 Q9300 quad 53.400 E8400 35.940 E7200 26.640
Asus intel P35-ös alaplapok P5KPro 24.120 P5K 20.880
Corsair Dominator 1066 kit 2*1G 17.610 2*2 GB 32.460
DHX DDR3 1333 MHz kit 2*1G 25.620 2*2G 62.220
Kingmax DDR2 1 GB/1066 4.560 1 GB/800 MHz 4.290
Samsung HDD-k 1 TB 32M 34.920 750G 32M 22.680
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
ISO 9001:2001 Minőségbiztosítási Rendszer
aliencomputers.hu

ASUS Essentio CS5110

A HD felbontású TV-k rohamos elterjedése miatt manapság igencsak sokan gondolkodnak azon, hogy egy HD-tartalmakat is szolgáltatni képes lejátszót szerezzenek be.



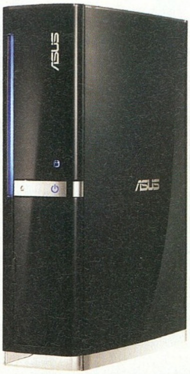
A gép bármelyik nappalinak a díszévé válhat

Az egyik lehetséges út, hogy veszünk egy egychipes rendszert, ami játszik mindent. Egyre többen próbálkoznak ilyen lejátszók árusításával, aki azonban szem előtt tartja a médiaformátumok folyamatos változását és fejlődését, inkább egy aprócska dobozba bújtatott számítógépet vesz. Az egyik lehetséges alternatíva az Asus Essentio CS5110 nevű minigépe.

Valamivel kisebb, mint egy PS3, hiszen 200mmX290mmX80mm méretekkel büszkélkedhet, s a tömege sem haladja meg a 3,4kG-ot. Jól megválasztották a külső borításért felelős csapatot, így a nappalinknak is büszkeségére válhat a fekete és ezüst színben pompázó, kék megvilágítással rendelkező ház.

A beépíthető processzorok kínálata a Celeron D-től a Dual-Core-on keresztül a Core 2 Duo lapkákig terjed, a két darab foglalatba fejenként maximum 2GB-os 800MHz-es memóriát rakhatunk, a képi megjelenítésről pedig egy MXM szabványú cserélhető Mobile PCI-Express Modulon megtalálható NVIDIA MN8600M GT chip gondoskodik, melynek saját memóriája 256MB-nyi. A képet HDMI vagy VGA csatlakozón keresztül küldhetjük a monitorunkra vagy a TV-nkre.

Hogy mikor lesz kapható, és mennyit kell érte fizetni, még nem tudjuk, de azt igen, hogy Bluetooth és 802.11 b/g/n szabványokat ismerő Wi-Fi kerül bele a 7.1-es hangrendszer, a gigabites LAN és az infravevő mellé. A teljes kényelem miatt ugyanis távirányítót is mellékelnek a géphez.



DELL XPS 730 H2C

A Dell olyan konfigot dobott piacra, mely nagy valószínűséggel minden játékos igényeit ki fogja elégíteni, talán még akkor is, ha a Crysisben szeretné aprítani a jónépet.

Vele van az erő

A rendszer alapja az NVIDIA Nforce 790i Ultra SLI chipkészletű alaplap, melybe első nekifutásra Intel Core 2 Extreme QX9650 processzort ültettek a maga 12MB-os másodlagos gyorsítótárával és 3GHz-es órajelével. Ez azonban csak az alapórajel, a gyárból eleve 3,67GHz körüli értékre húzva érkezik a szörnyeteg. Mint ahogy a 2GB Corsair Dominator DDR3 SDRAM 1333 MHz-es memória sebességét is a gyárban lövik be a legjobb teljesítményhez. A 2 x 250 gigabájtos merevlemezek is előre RAID-be állítva állnak rendelkezésre. Grafikus meghajtásról a CrossFireX technológiával összekapcsolt dupla ATI Radeon HD 3870 X2 kártyák gondoskodnak, melyek magukban is két magot tartalmaznak. Természetesen a későbbiekben a márkahű vásárlók kiszolgálása érdekében GeForce videokártyákkal is rendelhető lesz a gép.

Ha valakinek akad még a zsebében néhány száz dollár, kérhet a kettő helyett 4GB memóriát, és 1TB-nyi merevlemezes konfigurációt is. Vagy a DVD-RW egység helyett BD-olvasót/írót. A nagy számolási és videomegjelenítési potenciát Sound Blaster X-Fi XtremeGamer hangkártyával egészíti ki a gyár. Mindezt pedig belerakták egy igen tetszetős, szálcsiszolású alumíniummal borított, jól szerelhető és szellőző házba. A majdnem 27kg-nyi vasat jól meg is kell fizetni. A fullos kiépítettség esetén 5000 eurós árral nyugodtan számolhatunk…

HP 2133

VIA szívvel

Napjaink egyik nagy kedvence az UMPC. Talán leginkább az Asus Eee PC-je jut eszünkbe a betűszú hallatán, de mostantól a HP nevét is érdemes fejben tartani, no meg a 2133-as számot.

Az asztali gépekhez mérten viszonylag szerény specifikációk ellenére is fut rajta az XP és a Vista

A gép kicsi, nagyon kicsi: 256x165x33 mm méretű az alap akkumulátorral, s a tömege is csak 1,2 kg. Ebbe a házba belefér egy 1280x768 pixeles felbontású 8,9 colos TFT-kijelző, mely pillanatnyilag nagyon versenyképessé teszi a masinát vetélytársaival szemben. Ilyen pici eszköznél sarkalatos pont az adatbevitel, ezen belül is a billentyűzet mérete. Szerencsére alig kellett a gombokon kicsinyíteni ahhoz, hogy elférhessenek a kijelző alatt, s továbbá a megjelenítő érintésérzékenysége is erősíti a használhatóságot.

Processzorként nem a megszokott Intel lapkákat kapjuk a HP gépéhez, hanem a VIA termékeit. A 90 nanométeres technológiával készülő VIA CPU maximális órajele 1,6 GHz jelenleg, de mivel a Isaiah kódnevű 65 nm-es gyártástechnológiájú processzorokra való átálláshoz nem kell majd lapot is cserélni, így ez a kis bibi még nem kell hogy kedvünket szegje a vásárlásnál. A 749 dolláros konfigurációban 120 GB-os merevlemezt és 2 GB-os memóriát találhatunk majd, de az 500 dollár alatti modellnél meg kell elégednünk 512 MB rendszermemóriával 4 GB-nyi háttértár mellett.

Az integrált Chrome9 HD grafikus mag mellé kapunk a miniPC-be Gigabit Ethernet interfészt, Broadcom 802.11a/b/g Wi-Fi vezérlőt, SD kártyaolvasót, ExpressCard bővítőaljzatot, bluetooth-ot és webkamerát. A 3 cellás akkumulátor helyett pedig kérhetünk hatcellásat. Operációs rendszerek terén Linux, Windows XP vagy Windows Vista közül választhatunk.

SONY Bravia DAV-F200

A nagy házimozi rendszerek bűvöletében a Sony azért nem feledkezett meg az egyszerűbb igényekkel rendelkező vásárlóiról sem. Számukra alkotta meg a Bravia DAV-F200 névre hallgató médialejátszóját.

Nincs sok hangfala, nem játssza sem a kéklézeres lemezeket, sem az mkv-fájlokat. Egyszerű, de nagyszerű, no meg szép. A letisztult formákkal rendelkező központi egység gond varázsolni a szobánkba anélkül, hogy azt teleraknánk hangfalakkal. (Efelől azért vannak kétségeink...)
A rendszer a HDMI kimenetén a forrást képes 1080p felbontásra felskálázni, így ha komoly kedvenc zeneszámainkat. Az USB felületet kiegészítették a Sony saját DMPORT szolgáltatásával is, így a cég eszközeit (Walkman, mobiltelefon) is használhatjuk ezen a kapun keresztül. A Sony Bravia televíziókkal jól

A Sony a 2.1 kiépítés ellenére is térhangzást ígér, nekünk mindenesetre vannak fenntartásaink

nélkül boldogul a DVD, DVD+/-R/RW, CD, CD-R/RW, MP3, WMA, JPEG, DivX formátumokkal. Igaz, a két frontsugárzó mellett csak egy mélyláda található, de a „superb virtual surround" elnevezésű rendszer segítségével állítólag tökéletes surround hangzást képes tudású TV-vel rendelkezünk, élvezhetjük annak áldásait is.
USB porttal is ellátták az eszközt, így hordozható lejátszónkról is szolgáltathatunk a családnak szórakozást. Mindamellett pendrive-unkra az FM rádióból rögzíthetjük együttműködik a kis mindenes, őket a HDMI porton összedugva a lejátszás indításakor és megállításakor a televízió automatikusan erről a csatlakozóról érkező jelet tárja elénk, majd visszakapcsol az éppen aktuálisan beállított csatornára.

PANASONIC Lumix TZ50

Trend a fotótechnikában is (hasonlóan a videokamerákhoz), hogy minél komolyabb felbontású és egyre nagyobb átfogású optikával rendelkező kompakt gépek a nyerők. A Panasonic is követi a divatot és a vásárlói elvárásokat, s a Lumix TZ50-es gépében igyekszik kedvére tenni a vásárlóinak.

A TZ5-ös alapjain nyugvó fotómasina 9,1 megapixeles effektív felbontással rendelkezik, s emellé 28 milliméteres látószögről induló 10x optikai zoomot is kapunk. A gépbe MEGA O.I.S rendszerű optikai képstabilizátort építettek, de megtalálható a szolgáltatások között a portrék készítésekor jó szolgálatot tevő arcfelismerő rendszer, az intelligens ISO (mely a fényviszonyokhoz állítja az érzékenységet) és a folyamatos autofókusz is. Automatikus a motívumválasztó, valamint a hátsó előképet adó 3" méretű LCD megvilágítása is.
A fotók készítése mellett HD felbontású (1280 x 720 pixel) videókat is készíthetünk 30 képkocka/másodperces sebességgel.

A saját 50 MB-os belső memóriája mellett SD vagy MMC kártyát használhatunk adattárolásra, melyeknél méretkorlát nincs, hiszen a legújabb SDHC kártyákkal is megbirkózik a fényképezőgép.

Különösen felhasználóbaráttá teszi a TZ50-est a beépített IEEE802.11b/g kontroller, melynek segítségével az 50 m-en belül eső WLAN routerekhez gond nélkül csatlakozhatunk, s képeinket az interneten keresztül feltölthetjük saját tárhelyünkre. Azután akár törölhetjük is memóriakártyánk tartalmát, képeink már biztonságban lesznek. Ígéretek szerint már májustól megvásárolhatjuk a gépet.

A Panasonic több hasznos szolgáltatást is beépített a gépbe, ilyen például az optikai képstabilizátor vagy az arcfelismerő rendszer

HTC Touch Diamond

A maximalisták nagy örömére nem kell tovább várni egy igazán ütős PDA-telefonra. A HTC ugyanis folytatja a Touch sorozatát a Diamond fantázianevű készülékével.

A Diamond a gyors processzor mellé végre VGA felbontású kijelzőt kapott

Gyakorlatilag mindent tud, ami manapság szükséges egy okostelefonban. A VGA kijelző nagyon hiányzott már a komoly HTC-termékekből, most ez megkapják a leendő felhasználók. Ezt a tervezők megfejelték egy erős processzorral (Qualcomm MSM7201A 528 MHz), és hatalmas memóriával. A 256MB méretű ROM mellett 192MB-nyi DDR SDRAM is rendelkezésre áll, de hogy az adatainkat, fényképeinket, térképeinket is tudjuk tárolni, 4GB méretű Flash memória is helyet kapott a készülékben. Mindezt kiegészíti az EDR-kompatibilis bluetooth vezérlő, a b/g szabványokat ismerő Wifi és az USB 2.0 támogatás is. Ezen felül a telefonos képességek sem elhanyagolhatóak, hiszen a hárommsávos GSM rendszer mellett nem csak a WCDMA (3G) hálózatokon boldogul el a ketyere, de a HSDPA adatfolyammal is könnyedén megbirkózik. Mindezt megtoldották még RDS-es FM rádióval, valamint egy 3.2 Mpixeles autofókuszos kamerával.

A 2,8 inch méretű VGA (480x640pixel) kijelző alatt még helyett kapott a 102x51x11.5 mm méretű ház elülső felén néhány érintésérzékeny gomb is. S természetesen a Touch hagyományokat folytatva a TouchFLO 3D kezelőfelület sem hiányozhat a telefon szolgáltatásai közül, mint ahogy a GPS vevő sem.

A beépített 900 mAh kapacitású akkumulátor 285 óra készenléti és 330 perc beszélgetési időt tesz lehetővé GSM hálózatokon, de 3G-s videohívásokat is bonyolíthatunk 145 perc erejéig egy feltöltéssel.

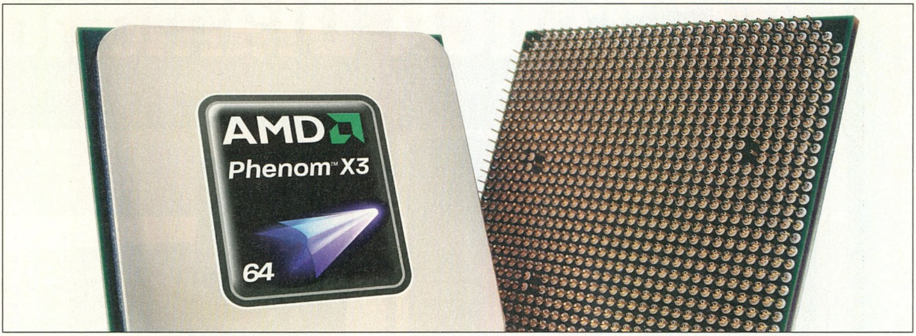
THERMALTAKE M9D

A jól használható és alkalomadtán extrémbe hajló kivitelű házairól méltán elhíresült Thermaltake újra csak egy csili-vili házat dobott a piacra. Az M9D nevet kapott tornyocska az elődeihez hasonlóan a jól átgondolt tervezés és az egyedi megjelenés ötvözésével jött létre.

A 442.0x200.0x503.0 mm méretű ház önsúlya 7,1 kg. Elülső felében 9 5.25"-os bővítő hely kapott helyet, melyből a kivehető HDD keret hármat foglal el. A hármas keretbe, valamint a hátsó falra került egy-egy 120x120x25 mm méretű, 17dBA-os 1300-as fordulaton forgó turbofan ventilátor. Ezen kívül torony oldalában is találhatunk egy ventit, melynek mérete 230x230x20 mm, és 800-as fordulat mellett 15 dBA hangszintjével terheli a fülünket, már azokét, akik egyáltalán meghallják. Külön érdekessége ennek a ventillátornak, hogy az átlátszó oldalfalú verziónál egy külön kis vezérlőelektronika is helyet kapott mellette egy kis gombbal, melynek segítségével a pörgettyűbe épített három színben pompázó LED-eket lehet vezérelni kedvünk szerint.

Az előlap ajtaja a megszokottan ízléses kék élvilágítást és fémhálózást kapta. Kinyitása nélkül is elérhetjük a power és a reset gombokat, valamint a két USB, az eSata és a HD-Audio csatlakozókat is itt találhatjuk. A gép állapotát visszajelző LED-eket az elülső rész tetején találhatjuk.

Még nincs információnk, hogy kis hazánkban mikortól vehetjük meg, arról pedig pláne nem, hogy mennyibe is fog ez nekünk fájni.



AMD Phenom X3

EGGYEL TÖBB VAGY KEVESEBB

írta · Horváth Patrik

Az AMD Phenom processzoraival nem lopta be magát a rajongók szívébe, igaz a folyamatos árcsökkentéseknek hála kezd beindulni a cég szekere, de az Intel is árat csökkentett, így ismét nehéz helyzetbe kerültek a zöldek. A hárommagos Phenom X3 piacra lépése alapjaiban változtatja meg a processzorok palettáját.

Mostanában nagy divat a többmagos rendszerépítés, főleg a négymagos processzorok kezdenek hódítani, ahogy egyre olcsóbbá válnak. A három mag ugyan kevesebb, mint a négy, de több mint a kettő, így az árazástól függően érdekes alternatívának ígérkezett a teszt előtt. Kezdetben a hárommagos Phenomok alig voltak olcsóbbak négymagos társaiknál, ennek az az oka, hogy – a natív felépítés miatt – nem a hibás négymagos Phenomokból készülnek a hárommagosok, hanem eleve külön termékként szerepelnek a cég palettáján. Pár hétnek el kellett telnie ahhoz, hogy az árak mérséklődjenek, de ez végül meghozta a gyümölcsét. A legolcsóbb X3-makat (a cikk írásának idején) már 30 ezer forint alatt megkaparinthatjuk, ami sok embernek vízválasztó gépfejlesztésnél, illetve vásárlásnál. Az Intel viszont újabb fricskát adott az AMD-nek, ugyanis a hárommagos Phenomok megjelenése után mérsékelte az árakat, ráadásul megjelent a csökkentett cache memóriával és alacsonyabb sebességű rendszerbusszal rendelkező Core 2 Duo E7200, amely alig 25 ezer forintos áron kelleti magát. Egy szó, mint száz, az AMD-nek az árcsökkentésen kívül jelenleg nincs igazán fegyvere az Intel ellen, abból kell gazdálkodnia, amije van.

STEPPINGVÁLTÁS

Az első Phenom teszteknél óriási port kavart, hogy a cache memóriát a fizikai memóriacímekkel összekötő TLB tár hibás lett a processzorban, így ha a csillagok úgy álltak, akkor ez rendszerösszeomláshoz vezethetett (elég nehéz előidézni). Erre rögtön a legtöbb alaplapgyártó kiadta a megfelelő BIOS frissítést, amibe beletettek egy ún. TLB patch-et, ennek hatására valamivel lassabbak lettek a rendszerek, szélsőséges esetekben (pl. WinRAR) drasztikus teljesítménycsökkenést lehetett látni. Hosszú idő után az AMD kiadta a javított B3 steppinget, amellyel már nem voltak ilyen gondok, ráadásul órajelben is 2-300 MHz-cel tovább skálázódott. Ezt a magot használják az új 9x50-es négymagos Phenomok, de ezt kapták meg a hárommagosok is, amelyeknél nem okozott volna gondot a B2 stepping sem, hiszen a hiba reprodukálásához négymagos processzor szükségeltetik. A maximális fogyasztás továbbra is maradt 95W, ez a három mag együttes 100%-os használatára érvényes. A processzor felépítés egyébként teljes egészében megegyezik az X4-gyel, azaz 1800 MHz-es Hyper Transport busza és memóriavezérlője van, továbbá az elsődleges cache memória is maradt magonként 2x64 kB, akárcsak a másodlagos 512 kB, a megosztott L3 cache pedig itt is 2 MB. A CPU természetesen támogatja a Hyper Transport 3.0-át és Socket AM2+ foglalatos, így rendelkezik a továbbfejlesztett energiagazdálkodási sémával.

> **KONFIGURÁCIÓ**
>
> Gigabyte GA-790FX-DQ6, AMD Phenom X3 8650, Gigabyte GA-P35-DS3, Intel Core 2 Duo E8200, 2x1 GB Geil Black Dragon DDR2-1066 (800 MHZ, CL5-5-5-18), XFX GeForce 9800GTX 512 MB, Windows Vista Home Premium
>
> A tesztkonfigot a Planar.hu Kft. (www.planar.hu) biztosította a PC Guru számára.

SOCKET WARS: A MAGOK HÁBORÚJA

Tesztünk kicsit rendhagyó lesz, mert nem pusztán eredményeket közlünk, hanem kicsit filozofálunk is. Régóta lehet már hallani, hogy a világ a többszálas megvalósítás irányába megy, de eddig nem nagyon láttunk olyan otthoni felhasználásra szánt programot (legyen az játék vagy multimédiás alkalmazás), amely sokat profitálna a második, harmadik, negyedik magból. Ezt azért fontos szem előtt tartani, mert ha csupán egyetlen magot használunk a sok közül, akkor az Intel processzorok simán lekörözik AMD-s vetélytársaikat, a tuning lehetőségéről már nem is beszélve. Míg több szálon futó alkalmazás esetén egy hárommagos Phenom könnyen partiban lehet egy kétmagos Core 2 Duóval. A játékok többnyire egy szálon futnak, nagyon ritkán profitálhatnak a második magból, de a többivel nem nagyon tudnak mit kezdeni (még a Crysis sem). Az Unreal

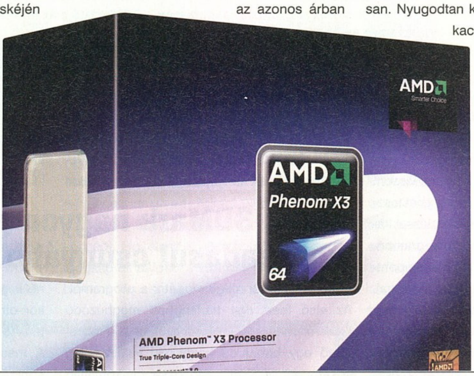
	AMD PHENOM X3	AMD PHENOM X4	INTEL CORE 2 DUO
Kódnév	Toliman	Agena	Wolfdale
Stepping	B3	B3	C0
Gyártástechnológia	65 nm	65 nm	45 nm
Órajelek	2100-2400 MHz	2100-2500 MHz	2533-3166 MHz
Modellek	8450, 8650, 8750	9550, 9750, 9850, 9850 Black Edition	E7200, E8200, E8400, E8500
Támogatott memóriák	DDR2-800/1066	DDR2-800/1066	DDR2-800, DDR3-1066/1333
L1 cache	3x128 kB	4x128 kB	2x64 kB
L2 cache	3x512 kB	4x512 kB	3 MB (E7200) ill. 6 MB (E8x00) megosztott
L3 cache	2 MB (megosztott)	2 MB (megosztott)	-
Támogatott utasításkészletek	3DNow!+, MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSE4a	3DNow!+, MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSE4a	MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.1
Alapfeszültség	1,25V	1,25-1,3V	1,2 V
Tipikus fogyasztás	89W*	89-125W*	65W
Kiskereskedelmi ár	27-40 eFt	36-48 eFt	26-54 eFt

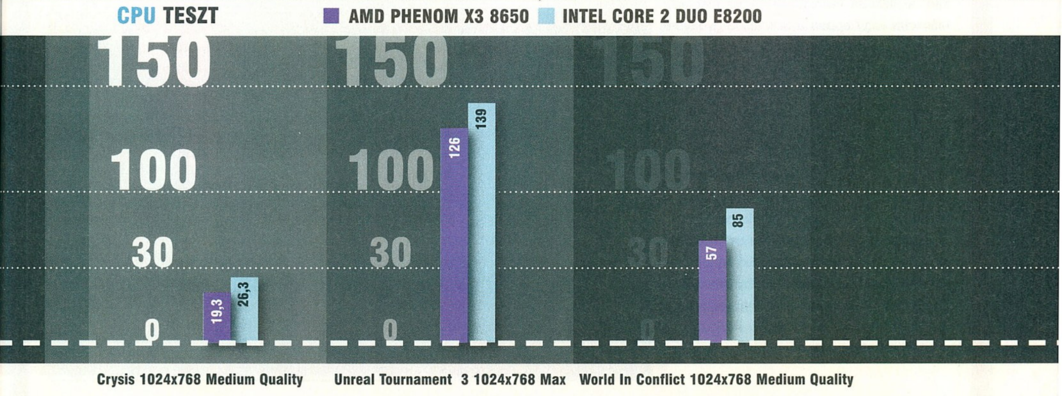
*A memóriavezérlő fogyasztását is tartalmazza.

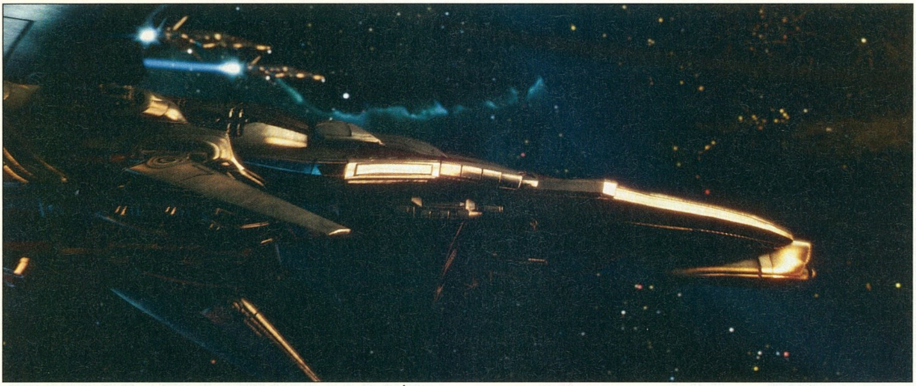
Tournament 3 és a Lost Planet játékokon kívül mindenhol alulmarad a legkisebb hárommagos Phenom az E7200-zal szemben, ráadásul utóbbi még olcsóbb is. Az AMD üdvöskéjén a tuning sem segít, ugyanis az Intel remek skálázódásával nem veheti fel a versenyt. Sajnos további negatívum, hogy terhelés alatt a legkisebb Phenom közel 60W-tal többet eszik, mint inteles vetélytársa, igaz utóbbi még nem tartalmazza a memóriavezérlőt, amely az AMD processzoraiba be van építve.

A DÖNTÉS VÁLSÁGA

Az eddigiek alapján joggal gondolhatnánk, hogy az AMD egy halva született projektet próbál meg újra eladni a felhasználóknak, de ez nem egészen van így. Ami tény, hogy CPU limitált beállításoknál se a három-, se a négymagos Phenom processzorok nem tudják felvenni a kesztyűt az azonos árban lévő Intel-féle megoldásokkal, ám van itt egy nagyon lényeges pont. A játékok többsége nagyon rövid idő alatt VGA limitálttá válik és ehhez nem feltétlenül kellenek gigászi felbontások. Sok mai játéknál elég egy 1280x1024 vagy 1680x1050 is magas részletességgel és máris a videokártya kezdi el kapkodni a levegőt. Ennek fényében korántsem olyan rossz a helyzet az AMD-re nézve, hiszen magasabb felbontásoknál gyakorlatilag még a csúcskártyák is VGA limitesek a Phenomok alatt, ahol meg irtózatosan nagy framerate-ek röpködnek, ott meg teljesen mindegy, hogy 20-szal több vagy kevesebb fps-ünk van. Azért hangsúlyozzuk mindezt, mert ugyan az AMD processzorai nem túl sebesek a mai viszonylatban nézve, viszont nagyon jó chipsetek tartoznak hozzájuk, amiért megéri elgondolkodni a beszerzésükön. A 780G a létező legjobb integrált megoldás, a 790X a legolcsóbb modern CrossFire-ös lapkakészlet, a 790GX személyében pedig ennek a kettőnek az ötvözetét köszönhetjük hamarosan. Nyugodtan kijelenthetjük tehát, hogy aki kacérkodik a Spider platformmal (az AMD saját alkatrészeiből – (790(F)X chipset, Radeon HD 3xx0 videokártya, Phenom processzor – összeállított gépalap), az nyugodtan leteheti a voksát a legkisebb hárommagos Phenom mellett, aki viszont tisztán a sebességre utazik, annak még mindig jobb az Intel kétmagos processzorválasztéka, különösen ajánlott vétel az E7200 és az E8200.







3DMark VANTAGE

ELŐRE VAGY HÁTRA?

írta · Horváth Patrik

Sok-sok év után a finn Futuremark csapat elkészült legújabb 3DMark tesztprogramjával, amely több hónapos csúszás után végül is április legvégén jelent meg. Az alkalmazást feszült várakozás előzte meg, hiszen a 3DMark06 már kiöregedett, így szükség volt egy új, teljes mértékben DirectX10-re építkező programra és bumm.

Az eddigi 3DMark-ok kivétel nélkül ugyanazt a felépítést követték, volt egy ingyenesen letölthető verzió, amelyben az alapbeállítással lehetett tesztelni, semmit nem állíthattunk, a kiegészítő, ún. feature tesztekhez nem fértünk hozzá, viszont volt nekünk szép demónk, amely a játékteszteket felhasználva, némi zenei aláfestéssel kalauzolta végig a felhasználót az új programon. Ennek sajnos vége, ráadásul több szempontból is. A Vantage szakít a hagyományokkal, ez az első olyan 3DMark, amiben nincs demó. Számunkra ez a legfájdalmasabb pont. Ki ne emlékezne a 2000-es verzió industrial zenével megtoldott mólós-helikopteres mókájára, a 2001-es változat Nature-rel megfejelt Mátrixára vagy éppen a 3DMark03 gyönyörű szimfonikus betétdalára, amely a második világháborúnak állít emléket? Ezek mind a múlté, a Vantage-ben nincs demó, de lehet jobban is jártunk vele (erről majd később). Változott a beállítások részletessége is, ezentúl nem csupán felbontást és szűrőket piszkálhatunk, hanem lehetőség van a különböző grafikus elemek részletességének állítására is (a fizetős változatban). Ennek megfelelően négy előre beállított profil áll rendelkezésünkre (Entry, Performance, High, Extreme), ezek felbontásban, szűrőkben és részletességekben is eltérnek egymástól. Az ingyenes illetve legolcsóbb változatban csak a Performance mód érhető el.

(VISSZA)FEJLŐDÉS

Bár a képeken nem látszik, de a Vantage csúnya. Nemcsak szerintünk, a legtöbb szakember is ugyanígy vélekedik. Ahhoz képest, hogy maximálisan támogatja az Nvidia kezébe került Ageia PhysX kártyáját egy ritka béna fizikai motorral sikerült megtámogatni a programot. Az első teszt egy barlangban meghúzódó bázisról való menekülésről szól, ahol a főszereplő egy babaarcú hölgy, aki valószínűleg sosem járt tesiórára. Mozgása gyakorlatilag nincs, futni pedig embert így még videón sem láttunk, de a Futuremarkosok fantáziája úgy látszik kimeríthetetlen. Egymás után kapkodott lábak, robotszerű kézmozdulatok, mimika szinte semmi – szóval gáz. A mellékszereplők kidolgozottsága még maximális részletességnél is gagyi, a menekülésre szánt motorcsónakon ott virít a Sapphire logó, ám ebből ne vonjunk le messzemenő következtetéseket.

A második teszt egy űrcsata-szerűség, bár konkrét csatajelenet nincs, csak meteoritrajok-

> „Az új 3DMark nagyon gyengére sikerült, ráadásul csúnyább, mint a Crysis"

		PERFORMANCE	HIGH	EXTREME
Geforce 9800GTX	Graphics (VGA) pontszám	4985	3017	2013
	Összpontszám	5409	3302	2089
Geforce 9800GX2	Graphics (VGA) pontszám	8953	5727	3392
	Összpontszám	8446	5923	3484
Geforce 8800GTS	Graphics (VGA) pontszám	4758	3028	-
	Összpontszám	5219	3317	-
Geforce 9600GT	Graphics (VGA) pontszám	3406	-	-
	Összpontszám	3932	-	-
Geforce 8600GTS	Graphics (VGA) pontszám	1339	-	-
	Összpontszám	1682	-	-
Radeon 3870X2	Graphics (VGA) pontszám	7134	4380	2831
	Összpontszám	7192	4651	2917
Radeon HD3870	Graphics (VGA) pontszám	3831	2161	-
	Összpontszám	4355	2417	-
Radeon HD3650	Graphics (VGA) pontszám	811	-	-
	Összpontszám	1043	-	-

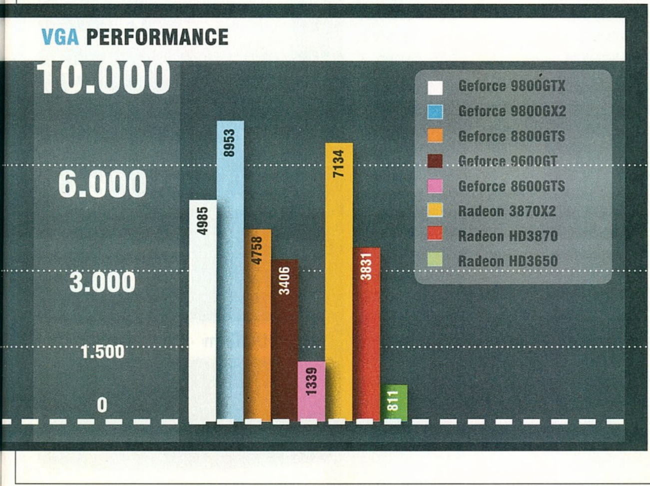
KONFIGURÁCIÓ

Gigabyte P35-DS3, Intel Core 2 Duo E8200 @ 3600 MHz, 2x1 GB Geil Black Dragon DDR2-800 CL5-5-5-15-2T, Windows Vista Home Premium SP1 – a tesztgépet a Planar.hu Kft. (www.planar.hu) biztosította a PC Guru számára.

kal találkozhatunk. Távolról egész látványos, már-már szép objektumokkal van dolgunk, ám az űrhajók kidolgozottsága megint elmarad a várttól, ráadásul az egész program alig mozdul meg a teszt egésze alatt, többnyire egyszámos fps mutatókat látunk (megfelelő részletesség mellett).

Állóképen jól fest a babaarcú főszereplő hölgyemény, de a mozgása egy zárlatos robotéra emlékeztet

A két processzorteszt az előző verzióhoz hasonlóan nem a játékteszteket jelenti VGA támogatás nélkül, hanem egy külön erre a célra megálmodott kódrészt. A 3Dmark06-hoz képest jelentősen javult mind a sebesség, mind a kinézet, mondhatni elérjük már a 6-8 évvel ezelőtti játékok grafikáját. Az egyéb, ún. feature tesztek totál unalmasak, egyetlen igazi látványosság sincs köztük (mint volt pl. anno a pixel shaderes mozgó elefánt).

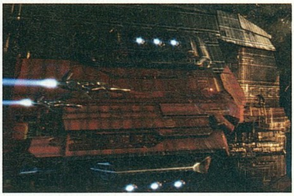


SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN

Kezdjük a mocskos anyagiakkal. A Vantage nincs ingyen – leszámítva az egyszer futtatható rossz minőségű demót. Amennyiben megelégszünk a Performance beállítással, de szeretnénk többször is lefuttatni a teszteket, úgy választhatjuk az 5 dolláros Basic csomagot. Véleményünk szerint ez semmire nem jó, ugyanis egy deka új funkcióval sem leszünk gazdagabbak. Az egyetlen épkézláb verzió az Advanced, ahol mindent piszkálhatunk, viszont az eredmény megtekintéséhez még mindig szükségünk van internet kapcsolatra, az offline browser csak a 495 dolláros fullos

csomag tulajdonosainak a kiváltsága. Az Advanced verzió egyébként 20 dollárba, azaz körül-belül 3500 forintba kerül (plusz utalási költség). Figyelembe véve, hogy 3990-ért már megkapjuk például a World In Conflictot, amiben szintén van tesztelési lehetőség és nem mellesleg még játszani is lehet vele...nem túl nagy biznisz a 3DMark Vantage beszerzése... A teszteredmények elemzésére nincs szükség, a mellékelt táblázatban minden fontosabb videokártya megtalálható. Magyarázatként talán annyit, hogy a világrekord Performance módban már 22 ezer pont felett van, így ez a program sem lesz hosszú életű, ráadásul nyár végén jönnek az új generációs GeForce-ok és Radeonok.

A minimum gépigény is érdekesen alakul. SSE2 utasításkészletet támogató processzor (ajánlott egy Athlon 64 X2 6000+ vagy Core 2 Duo E6600), DirectX10-es videokártya (ajánlott egy 512 MB-os), 1280x1024-es felbontást támogató monitor (az összes minőségi beállítás teszteléséhez 1920x1200-as felbontásra is szükségünk lesz), 1 GB memória (2 GB az ajánlott), Windows Vista operációs rendszer Service Pack 1-gyel és lehetőleg a legfrissebb



VGA driver. A tesztgép mindennek maradéktalanul megfelelt, ennek ellenére a Radeon HD 3870X2-őn egy merő képhiba volt az első teszt, amit azért nem értünk, mert a többi Radeonon hibátlanul lefutott a teljes teszt és ugyanúgy a már javított 8.4-es Catalystet használtuk.

Elnézve az eredményeket elmondható, hogy az Nvidia kártyák jobban muzsikálnak azonos kategóriában, mint a Radeonok, igaz többnyire drágábbak is. Voltak furcsaságok is, például a 8800GTS és a 9800GTX esete, akik elég közel teljesítettek egymáshoz, pedig a GTX-nek legalább 8-10%-kal meg kellett volna verni a GTS-t. Az SLI és a Crossfire is működött, bár utóbbi okozta valószínűleg a galibát a 3870X2-nél.

NOMEN EST OMEN?

Jelen esetben nagyon nem. Az új 3DMark nagyon gyengére sikerült, ráadásul csúnyább, mint a Crysis és lassabb is, így igencsak magyarázni kell majd azt a bizonyítványt. A későbbi tesztjeinkben ettől függetlenül szerepeltetni fogjuk, nehogy szó érje a ház elejét, de mérvadónak semmiképpen nem fogjuk tekinteni az ott elért eredményeket.

írta . Wombath

NIKON D60

Ha a tavalyi jó évnek számított a fotósok szempontjából, akkor az idei még jobb lesz: a megfizethető árú D-SLR gépek egész csapata verseng a felhasználó kegyeiért. Ennek köszönhetően pedig az árak lefelé, a szolgáltatások listája és a képminőség pedig felfelé mozog.

Az új gépek közül a Nikon D60 alighanem az egyik legjobb vétel: a 18-55-ös, optikai képstabilizátorral ellátott objektívvel szerelt csomag már kevesebb mint 150 ezer forintért elérhető a boltokban, ezért az árért pedig kiváló választás azoknak, akik éppen most kezdik kinőni eddigi kompakt kamerájukat, és szeretnének komolyabban foglalkozni a fényképezéssel is.

Papíron a D60 jó versenyzőnek tűnik, legalábbis ami a száraz adatokat illeti: 10 Mpixeles, DX méretű képérzékelő, a nagyobb testvérekből (D3/300) származó Expeed képfeldolgozás, portalanító rendszer és a Nikon által D-Lighting-nak nevezett digitális vaku segít a minél tökéletesebb képek elkészítésében. Az eddig Nikon D-SLR tulajdonosok szinte azonnal otthon érzik majd magukat a menüben, amely szinte megegyezik az elődökéivel (D40 és D40x). Nem sokat változott a kezelőszervek elhelyezkedése sem: maradt a logikus, könnyen megtanulható gombkiosztás – bár jó lenne még egy tárcsa, gyorsítani az értékek beállítását.

Szerencsére a D60-as nemcsak könnyen kezelhető, hanem jól is működik. A hátoldalon található 2,5"-es kijelzőről könnyen leolvashatjuk az érvényes beállításokat (a blende és a záridő értékének megállapítását még piktogramok is segítik). A kamera, ha érzékeli, hogy portréállásban használjuk, automatikusan elforgatja a kijelzőt, ha pedig szemünkhöz emeljük, ki is kapcsolja. Az üzemmódváltó tárcsára, a megcélzott vásárlóréteg igényeit is figyelembe véve nemcsak P/A/S/M, hanem teljesen automata, illetve hatféle programautomata (többek között portré, tájkép és így tovább) üzemmód is felkerült.

Természetesen a D40 és D40x tulajokban rögtön felmerülhet a kérdés, hogy érdemes-e váltaniuk régi vázukról. A helyzet az, hogy a D40 esetében még szinte teljesen egyértelműen igen a válasz: a nagyobb felbontás mellett sok új szolgáltatást is kapunk. Ha viszont D40x-ünk van, akkor már felesleges a cserével járó pénzkiadást megfinanszírozni.

9.2

írta . Wombath

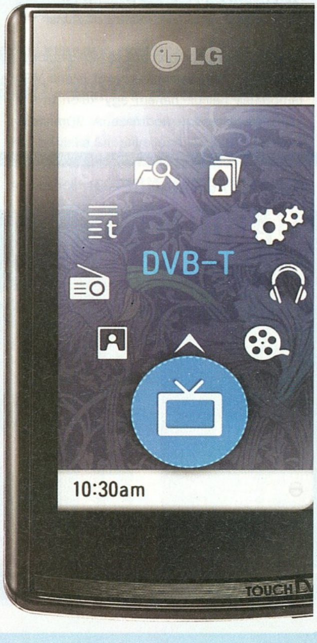
LG T80

MP3 lejátszók, médialejátszók – a túlzsúfolt piacon minden cégnek fel kell kötnie a gatyáját, ha fel akarja hívni termékére a vásárlók figyelmét. Az LG a T80 esetében úgy döntött, hogy ez a különlegesség egy DVB-T vevő lesz. Ez ugyan hazánkban jelenleg még nem igazán használható ki, de külföldön (és remélhetőleg pár éven belül itthon is) már egész jól jöhet a sportesemények közvetítésének idején.

A T80 külseje illeszkedik az LG jelenlegi formatervébe, tehát „letisztult vonalvezetés, fényes fekete felületek" jellemzik. A kezelőszervek szerepét a mai divatnak megfelelően szinte teljes egészében az érintőkijelző veszi át, ezen kell a gombokat nyomkodnunk. A koncepcióval nincs is semmi gond, a megvalósítással azonban igen: a T80 képernyőjének érzékenysége ugyanis nem a legmegfelelőbb: a gombok lenyomásához a kényelmesnél nagyobb erőt kell kifejtenünk. Ez már csak azért is bosszantó, mert tulajdonképpen a T80-nak más hibája nincs is: mind külalakja, mind szolgáltatásai egész jól sikerültek.

Hazánkban elsődleges funkciója alighanem az MP3-lejátszás lesz. Itt minden fontos szolgáltatást megtalálhatunk: a zeneszámok között keresgélhetünk cím, album és szerző alapján, választhatunk lejátszási listák közül, beállíthatunk ismétléseket és így tovább. A lejátszás alatti képernyő közepét megnyomva az állj/pillanatállj között válthatunk, körbe simogatva a hangerőt állíthatjuk le-fel, és további gesztusokkal a számokba beletekerhetünk vagy lépegethetünk.

A fotók és a videók lejátszása is élvezhető, különösen az utóbbi tetszett, mivel itt külön előnyt jelent a 3"-es szélesvásznú (420x240 pixeles) kijelző. A formátumok közül fotók esetében a JPG és BMP, filmeknél pedig az MPEG-4 formátum támogatott. A lejátszani kívánt filmeket egyébként a mellékelt szoftverrel kell átkonvertálnunk, és ez a megfelelő átméretezést is elvégzi, így sok memóriát spórolhatunk meg. Extraként felvevős FM-rádió, szövegfájl-megjelenítési képesség, többféle aranyos kis játék és diktafon is került a lejátszóba.



8.5

MobilJátékok

írta · LtB

A múlt szám N-Gage édene után visszatérünk java-földre e havi felhozatalunkkal, melyet akár sportosnak is nevezhetnék, hiszen a virtuális focisták az EB újrajátszásával már megtalálhatják a számításukat. Az agytornászok kellemes fejtörőkkel edzhetik idegpályáikat, míg a jól fejlett nagyujj izomzatra hajtók megkezdhetik a gyúrást egy kis retró lövöldével.

BOOM BLOX

Fejlesztő: *EA Mobile* Értékelés: *8/10*

Maga a játék ugyan szerényen hallgat a tényről, ám az internetes sajtóanyag annál büszkébben hangoztatja, hogy a játék elkészítésében nem kisebb személy segédkezett, mint maga Steven Spielberg. Úgy látszik az új Indiana Jones kaland forgatása mellett maradt idő új kihívásokra, bár a nagy robbanások alkalmazása ide is elkísérte a mestert.

A játék lényegét egy mondatban talán úgy lehetne összefoglalni, hogy a néhány rendelkezésünkre álló ágyúgolyóval ki kell löknünk a képernyőről a csillaggal jelölt téglákat. Ez így nem hangzana túl izgalmasan, és szerencsére szó sincs arról, hogy ennyire egyszerű lenne a dolgunk. Az első nehezítés, hogy csak 1-2 ágyúlövésre van lehetőség a legtöbb esetben,

ennél viszont lényegesen többre lenne szükség, így csak egy jól átgondolt láncreakció elindításával győzhetünk. E téren nyújtanak segítséget a speciális kockák, mint a mágnes, rúgó, teleport vagy a háromféle robbanóanyag, melyekkel gondoskodhatunk a tűzijátékról is. Kevésbé hasznos téglák is léteznek, ezek koponyával vannak jelölve, és csillagos társaikhoz hasonlóan működnek. Csupán annyi a különbség, hogy leesésükkor elvesznek a pontszámunkból és nem hozzáadnak.

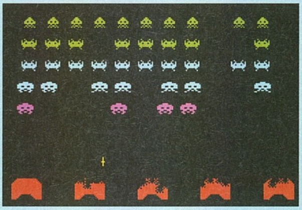
A negyven pályával egész sokáig el lehet szórakozni, főleg, ha a cél mindegyikben az aranyérem elérése. Igazán megunhatatlanná azonban a pályaépítő teszi, valamint az, hogy alkotásainkat elvileg majd megoszthatjuk az interneten – bár e funkció biztosan nem elérhető minden változatban (a tesztverzióban sem volt). Ugyan nem forradalmi, de igen addiktív alkotás, agytornára vágyóknak kötelező!

SPACE INVADERS

Fejlesztő: *Taito* Értékelés: *7/10*

Ugyan leírva egy nem túl elmés oximoronnak hangzik, ám teljességgel igaz: a retrónak nagy jövője van mobilon. Amíg teljesítményben a régi masinák közelében jár a készülék, sokakban leküzdhetetlen lesz a vágy, hogy a valaha sikeres alkotásokat átírják a legkisebb játékplatformra.

A Space Invaders már megkérdőjelezhetetlenül a popkultúra része, így nem túlzás azt állítani, hogy a föld civilizáltabb felén már mindenki találkozott e legendával – legalább képen – 1978-as megjelenése óta. Az újságot olvasó fiatalabb generációk ellenben már csak elég súlyos retró fixáció esetén kerülhettek kézközelbe e gyönyörűséggel, így a kedvükért röviden összefoglalnám a lényeget. Adva vagyunk mi, a földön



jobbra-balra mozogva, valamint egy-egy lövést megeresztve. Adva vannak a támadó idegenek, akik tömött sorokban érkeznek a képernyő felső részéből. Köztünk és a veszedelem között csak néhány építmény áll, melyek pusztulásukig felfogják az ellenség lövéseit. Ha e körülmények között legyőzzük az első hullámot, már el is jutottunk a következő pályára, ám arra ne számítsunk, hogy valaha a végére jutunk az inváziónak. A Space Invaders-t nem lehet megnyerni, csak az egyre magasabb pontszám elérése miatt érdemes leküzdeni a fokozatosan nehezedő pályákat.

A játék pixel-perfekt konverzió, minden pontosan megfelel az eredetinek, ugyanakkor e tökéletesség a hibája is egyben. Mentes minden újdonságtól, így elsősorban csak a nosztalgiázni vágyóknak és az új játékosoknak ajánlható.

UEFA EURO 2008

Fejlesztő: *EA Mobil* Értékelés: *8/10*

Az éves FIFA megjelenések mellett megszokhattuk, hogy Világbajnokság és Európa-bajnokság esetén érkezik egy speciális verzió is, mely adott eseményt dolgozza fel, esetünkben így ez most az EB. Sajnos Magyarországnak csak így virtuálisan van esélye a győzelemre, de vigasztaljon a tudat, hogy e téren sorstársak vagyunk az Angolokkal...

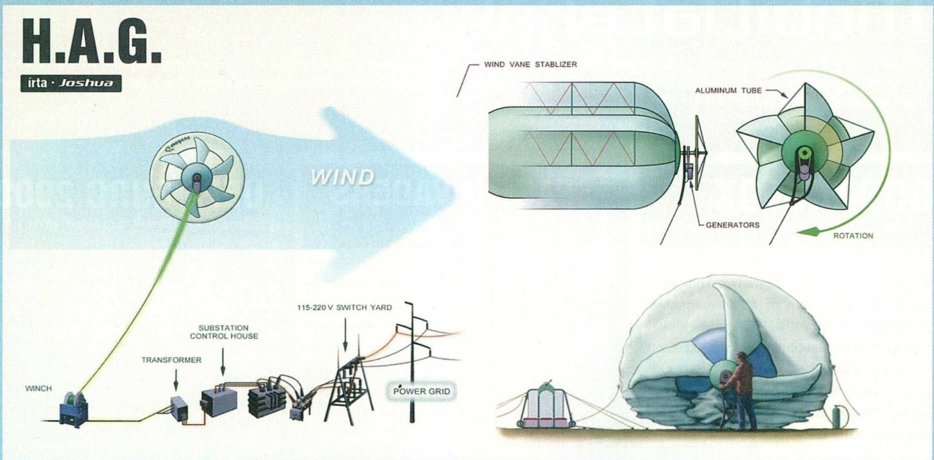
Őszintén szólva nem vártam nagy változást ilyen rövid idővel az előző FIFA megjelenése után, és a játékot felületesen szemlélve mármár úgy éreztem: igazam van. A grafika nem sokat változott, ám ez nem akkora baj, a szépen animált izometrikus megjelenítéssel soha nem volt gondom. A meglepetés akkor ért, mikor az aktív játékosunk mellett kis ikonok kezdtek feltűnedezni. Az egyszerű passz kivételével minden

esetben egy gyors reflexjátékot kell játszani, ha eltaláljuk a vándorló vonással a zöld területet, garantált a siker, gondolom nem nehéz kitalálni a másik végletet. Így egy csapásra sikerült úgy egyszerűsíteni az irányítást, hogy közben nem volt szükséges butítani azt. Ennek köszönhetően értelmet nyert oldalra döntött kijelzőn is a játék, hiszen nem kell a számgombokat feltétlen használni – természetesen nem hagyták ki ezt a ziccert, az opciók között bármikor válthatunk álló és fekvő kijelző között.

E fejlesztéseket akár csak a döntőket vagy a teljes bajnokságot végigjátszva élvezhetjük, de az elmaradhatatlan barátságos meccs sem hiányzik, valamint a büntetők gyakorlására van még mód. Meglepően sokat fejlődött a játék az előző rész óta, így nem csak az aktualizált adatok miatt érdemes egy mobil focirajongónak rávetnie magát.

H.A.G.

írta · Joshua



MAGENN

Air Rotor System

von Zeppelin nyomában

Aki látta a Donnie Darkót is jegyző Richard Kelly „Southland Tales" című pszichedelikus film-műremekét, az már tudja, hogy küszöbön áll a léghajóipar reneszánsza (hacsak az illegálisan magánkézben lévő, vállról indítható föld-levegő rakéták rajongói másképp nem gondolják). Részünkről pártoljuk a dolgot, annál is inkább, mert ma már csak kevesen tudják, de az ilyesfajta kormányozható léghajók ideája egy honfitársunk, név szerint Schwarz Dávid agyából pattant ki immár több mint egy évszázada. A vele ellentétben mindenki által ismert német Zeppelin gróf, lenyűgözve Scwarz 1897-es, Berlin feletti bemutató repülésétől, tőle vásárolta meg a gyártáshoz szükséges licencet, hogy aztán csakhamar egy továbbfejlesztett (a korabeli német ipar számos újdonságát integráló) változattal jelentkezzen. A kezdetek óta a zeppelinek számos különböző területen bizonyították: égi csatahajóként, postajáratként, utasszállítóként és tudományos kísérletek céljaira egyaránt használták őket, és sikerességüket még a technológia kiforratlansága (ó, azok az égen lobogó óriás hidrogénfáklyák!) sem volt képes végleg beárnyékolni.

Az viszont tény, hogy tömeges alkalmazásukra a birodalmi Németország alkonya óta nem volt példa, csak néhány különc égette a lángot (persze csak képletesen, és nem a gáztartály belsejében). Mindez most megváltozhat, ha valóra válnak az amerikai Magenn Power tervei, és az eget a szélenergiát hasznosító léghajók lepik el.

Ahogy az lenni szokott, ez az ötlet sem egészen új, sőt a földtől elrugaszkodott feltalálók agyalásán túl már a részleges megvalósítására is sor került: a Google által pénzelt (úgy látszik, hőseink nemcsak a napenergia-kutatásba öntenek komoly pénzeket) Makani Power már egy ideje kísérletezik a toposzféra és sztratoszféra határán megfigyelhető erős légáramok (ez az ún. jet stream, amit, mint a neve is mutatja, a repülőgépek is hasznosítanak) energiájának megcsapolásával, amihez speciális léggömböket használnak.

Nos, a Magenn főnöke, Pierre Rivard ennél azért némiképp alacsonyabbra veti tekintetét: az ő képzeletében 200 és 600 méter közt lebegő óriás zeppelinflották képe körvonalazódott. Kísérleti léghajójuk MARS (Magenn Air Rotor System) névre hallgat, a robbanásveszélyes hidrogén helyett természetesen héliumot használ, és a rá szerelt turbinák segítségével jelentős mennyiségű energiát termel, amelyet aztán az egyúttal „horgonyzásra" is használt kábeleken továbbít a földi felhasználók felé. A fejlesztők becslése szerint a végleges változatok akár több megawattnyi energia előállítására is képesek lesznek.

Amúgy maga a teszt helyszíne is számos érdekességgel szolgál: az észak-karolinai TCOM központ ugyanis nemcsak a „léghajók Mekkájának" számított, hanem egyúttal az USA titkos zeppelin flottájának is otthonul szolgált, egészen a II. világháború végéig (bevetésre persze nem kerültek, tekintve, hogy az I. világháborúval ellentétben a 40-es években már bármelyik vadászgépnek könynyű prédául szolgáltak volna). Ennek meg-

Talán nem kell évtizedeket várnunk, hogy ilyen, megújuló energiaforrásból áramot termelő léghajók lepjék el az eget

felelően állítólag az egész kontinensen itt van egyedül olyan nagy tesztcsarnok, ami be tudta fogadni a masszív MARS prototípust.

A sikeres kísérleteket követően a fejlesztők most épp a továbblépéshez szükséges összeg előteremtésével vannak elfoglalva – jó hír, hogy érdeklődőkben nincs hiány. Az ő meggyőzésükre a Magenn számos látványos demonstrációt is tervbe vett: az egyikben egy olajtüzelésű erőmű termelését fogják átvenni menet közben, a másikban egy gazdaság és egy nemzeti park energiaellátását biztosítanák közvetlenül.

Azt viszont ők sem tagadják, hogy az ilyesfajta energiatermelő infrastruktúrába való beruházás nem kevés pénzt igényel, de cserébe megnövelt hatékonyságot ígérnek. Véleményük szerint „a konvencionális turbinákkal átlagosan 20-25 százalékos hatékonyságot lehet elérni – mivel mi magasabbra megyünk, és a tartósabb és erősebb szeleket hasznosítjuk, a hatékonysági mutatónk is magasabb, 50 százalék körüli."

FERRARI FXX exclusive

A világ "legerősebb" gokartja

Tegye fel a kezét, aki nem szeret gokartozni! Nos, közvetlen szemkontaktus híján látatlanban törpe minoritásnak bélyegzem őket, és penitenciaként az alábbi gyorshír végigszenvedését rendelem el:

Megcsináltuk! STOP A neve Ferrari FXX

Exclusive STOP Aerodinamikus spoilerek STOP 7 sebesség STOP 12-inches könnyűfém felnik STOP Ultravékony, szupersima gumik STOP Kéttárcsás fék STOP Fedélzeti komputer STOP Bőrborítású kormány STOP Sportülés

Üdv STOP Enzo és Henk van den Berg STOP

PS: A fenébe STOP Sajnos a kb. 600 000 Forintos vételárba a motor már nem fért bele! STOP Vagyis egy pedál-gokartról beszélünk...

Digitális tripitaka

Mobiltelefon buddhistáknak

A keresztény és muzulmán hívők speciális igényeire szabott mobiltelefonokról már részletesen beszámoltunk rovatunkban, úgy illő hát, hogy a világ talán legnépesebb vallási közösségét alkotó buddhisták se maradjanak

Kérdés kiknek szánják, ugyanis a buddhizmus követőit nem nagyon érdeklik az anyagi javak

hasonlóan hasznos eszköz nélkül. Amennyire a Google által generált angol fordításból ki tudtam venni, a Nokia egy olyan Bixie Baoyu által designolt mobiltelefonnal állt elő, amely a „kötelező" szolgáltatásokon túl, mint amilyen a csengőhangként funkcionáló buddhista kántálások, vagy a Megvilágosodott beszédei (gondosan elmentve az eszköz memóriájába) olyan extrákkal is kápráztatja az erre fogékonyakat, mint az ezüst díszítésű, 24-karátos arany és rozsdamentes acél ötvözetéből készült ház, amelyet tradicionálisan „kanyargós" keleti ornamentika tesz még vonzóbbá. Aztán persze van a gonosz szellemeket elűző aranymedál is, továbbá rejtett kis tollacska, ha a felhasználó éppen érintőképernyős bevitellel kívánja az örökkévalóság számára megörökíteni az Egy Igaz Út folytonos keresése közben támadt értékes gondolatait. A prímet mégsem ezek, hanem a középső gomb viszi, amely bizony faragott zöld jáde. Ja, és természetesen a navigációs menüben is Buddha fogad minket, és tőle lehet helpet is kérni... A hírt elsőként közlő tvgame360 weboldal információi szerint a kérdéses modell árát állítólag valahol 25 000 tajvani dollár környékén fogja belőni a finn gyártó, amit tekintve a kivitelezés minőségét, nem is tűnik olyan soknak...

Peace, love and Counter Strike

Lenyugtatott játékosok

Közpénzből fizetett amerikai kutatók nemrégiben arra a következtetésre jutottak, hogy a játékostársadalom tagjai jóval kevésbé antiszociálisak, mint a szórakozás eme vállfaját megvető többség. Eme magvas gondolat közvetlen premisszáját egy 1300 fős statisztikai alap szolgáltatta, de a tudósok bőven merítettek az elmúlt húsz év bűnügyi statisztikáiból is.

Az viszont már lényegesen érdekesebb konklúzió, miszerint a komputeres játékok jótékonyan befolyásolták a tinédzserek agressziójának mértékét is: a játékipar emelkedő eladási volumene állítólag szinte tökéletes fordított arányosságot mutat a tizenéves bűnözés mértékével – ergo a képernyőn zajló nem valós erőszak kiválóan „helyettesítheti" az igazi patakvért, a konzervatív polgárság legnagyobb szerencséjére.

Homade

LEGO mp3 player

Végezetül a számtalan high-tech találmány mellett következzen egy –legalábbis a kor standardjai szerint – low-tech fejlesztés, ami nem más, mint egy LEGO mp3-lejátszó. Azt ugye már megszokhattuk, hogy a derék dánok miniatűr fény- és hangkeltő eszközökkel javítják fel termékeik élményfaktorát, azonban LEGO elemekből összeépíthető multimédia kütyüre tudtommal eddig még nem volt precedens. Márpedig itt ez a helyzet: kapunk egy (öt különböző színből választható) LEGO téglatestet (amelyekben ügyesen elrejtették az elektronikát), amit aztán tetszésünk szerint (akár további, szabvány LEGO elemekkel is összefabrikálhatunk, így teljesen egyedi designt hozva létre (már amennyire ezt a szögletes műanyag blokkok engedik). A microSD kártyával bővíthető Homade ára ráadásul mindössze 45 dollár.

Hardvermentőöv

írta · Horváth Patrik

LAPTOP

Sziasztok!

Pár hete úgy döntöttem, veszek egy gamer laptopot. Az MSI-ről jókat hallottam. Nem Crysisezni szeretnék a gépen, hanem inkább CoD4-ezni UT3-azni és ilyesmik. MAXIMUM 500 000 Ft-ot szánnék rá, mit tudnál ajánlani ebben a kategóriában? (Én az MSI-től a GX700-GX710 szemeltem ki, de ha tudsz jobbat, akkor mondd.)

Üdv:

TamTam

Kedves TamTam!

Egy másik munkámból kifolyólag viszonylag sok notebook megfordul a kezeim között és az MSI-ről elég lesújtó véleménnyel vagyok (nem csak én), a gamer gépeikre (GX sorozat) ez többszörösen is igaz. Látom 17"-osban gondolkodsz, a GX700 és 710 is egyaránt katasztrófa, nálam az előbbi járt, de annyi gondja volt, hogy az nem emberi. Először is hiába a nagy felület, az egész billentyűzet agyon van nyomva, fénylik az egész cucc, amitől hamar megizzad az ember bőre, ráadásul az anyaghasználat is pocsék, ami egy 300 ezres gépnél kritikán aluli. A legnagyobb probléma mégis az volt, hogy a 8600M GT-ből a gyengébbik változatot tették a gépbe, ráadásul a Core 2 Duo mobil processzor túlmelegedett, pedig a ventilátor iszonyúan zajos volt mellette, szóval nem lett volna rá oka (vélhetően valami illesztési gond lehet). Ennek következtében tesztek alatt előfordult, hogy rövid ideig tartó 100%-os terhelés után egyszerűen levette az órajelét a CPU, ami mondanom sem kell, hogy mivel jár. Ha nekem kellene 17"-os gamer notit vennem (bár nem értem az analógiát), akkor a Dell M1710-et venném célba, esetleg az Acer Aspire 7720G-t, de ez valamivel gyengébb konstrukció. Esetleg arra nem gondoltál, hogy fogsz egy 15,4"-os notit és veszel hozzá otthonra egy monitort meg egy billentyűzet-egér párost? Mert úgy kapásból lenne ajánlatom egy Dell XPS M1530 személyében. Mindenképpen kerüld az SLI-s notikat és mobil processzorból is érdemesebb inkább az új 45 nm-esekre (T8x00 és T9x00 sorozat) vadászni. Fél millióból én inkább egy normális asztali játékgépet és egy masszív, hosszú akkuidős Lenovo R61-et vennék, mert a gamer noti csak a lényegét veszti el (hordozhatóság, hosszú készenléti idő), ráadásul fényévekkel többe kerül, mint egy hordozásra szánt noti. Ezen rágd át magad, nehogy megbánd a döntésed (ráadásul a notebook kijelzők sokkal gyengébb fényerővel és betekintési szöggel rendelkeznek, mint az asztali TFT-k).

KONFIG

Hello! Szeretnék vásárolni egy gépet, amin a mai játékok is futtathatók jó grafikával. Össze is állítottam egy konfigot: Gigabyte GA-P35-DS3L LGA775 DDR2 2048/800MHz DDRII CSX Chieftec 400W P4 táp ATX Intel Core2Duo 2.4GHz/2/800 Box Sapphire 2600Pro 512MB DDR2 PCI-E Samsung 200 GB 8MB SATAII 3év g. LG LG GSA-H58N 18x Fekete FCPC-8015BT ATX ház táp nélkül. Véleményed szerint ez egy jó konfig vagy nem?

Üdv.! Laci

Kedves Laci!

A gép teljesen rendben van, de tudnod kell, hogy a kiszemelt videokártya maximum 1024x768-ig képes elfuttatni a mai játékokat és a részletességi csúszkát is néha le kell venni közepesre. Ha nagyon szűk a keret, akkor esetleg úgy alakítanám át a dolgot, hogy egy P31-es Gigabyte lapot vennék a P35-ös helyett, a processzort kicserélném egy Pentium Dual Core E2180-ra, a 2600Pro helyett pedig beruháznék a legolcsóbb GeForce 9600GT-re (vélhetően Inno3D lesz az).

VGA CSERE

Sziasztok!

Szeretném kikérni a véleményed abban, hogy egy 9600GT kártya megvétele előnyös lenne-e a konfigomhoz. Ha nem, mit kellene lecserélnem benne? Konfigom: Asus A8N Sli alaplap, AMD Athlon 64 3500+ CPU, 2x 512 Corsair 400mhz RAM, Chieftec 500 W táp.

Segítséged előre is köszönöm!

Üdv: Csikane

Kedves Csikane!

A videokártyát nem fogod tudni kihajtani a mostani processzoroddal, de még egy kétmagos A64 X2-vel sem (igaz ez sokat lendítene a dolgon). Ettől függetlenül én nyugodtan ajánlom megvételre a 9600GT-t, főleg ha magas részletesség mellett szeretnél játszani legalább 1280x1024-ben.

3 KÉRDÉS

Helló!

Régóta olvasom a Pc Guru-t, Hardvermentőövet!

Lenne pár kérdésem, de először a gépem adatai:

Asus M2N-SLI

AMD Athlon 64 X2 4400+

Codegen 450W (Tudom le kéne cserélni...)

Leadtek Winfast PX 8600GT 256MB DDR-III 128BIT

Seagate 40GB

Seagate 80GB

Asus 1814BL DVD-RW

2db 1GB 800MHZ Kingmax

1. Az alaplapom elviekben nem támogatja a PCI-Express 2.0-t.De én szeretnék belesulykolni egy 9600GT-t.....vagy kettőt. Ez jelenthet-e problémát?

2. Néha, teljesen rendszertelenül – amikor elindítom a gépet – megfagy, amikor a BIOS képernyőt mutatja, s ezen csak a reset segít (egyelőre mindig). Mit tudnék ez ellen tenni? (Biost nem szívesen frissíteném, a gyári van rajta.)

3. Érdemes lenne-e lecserélnem a procimat Phenomra vagy inkább egy X2 6000+-t ajánlanál?

A választ előre is köszönöm!!!!

Tisztelettel: Pap Krisztián

Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Kedves Krisztián!
Rövid leszek, de lényegre törő. A válasz a kérdéseidre:

1. Nem okoz semmi problémát, nyugodtan tegyél be egy vagy két 9600GT-t (én inkább egyet ajánlok).

2. Ez lehet BIOS probléma (ha régebben nem jelentkezett ez a hiba, akkor ez az eset kilőve), illetve instabil processzor tuning valamint gyengélkedő tápegység is okozhatja. Először megpróbálnék egy BIOS frissítést az Asus windowsos Live Update-jével és használnám alapórajelen a gépet egy darabig. Ha ezek után is előfordul a hiba, akkor érdemes egy márkásabb kölcsön tápegységgel megnézni a szerkezetet. Mellesleg arra a 450W-os Codegen tápra én két 9600GT-t biztosan nem mernék rákötni, főleg ha ilyen gondjaid vannak (előbb oldd meg ezt a problémát, mert ha a tápegységed gyengélkedik, akkor a 8600GT-nél bőven többet evő 9600GT elég nagy károkat okozhat a rendszeredben).

3. Szerintem egy 4800+os X2-nél nem érdemes drágább processzort tenni a gépedbe, a Phenom nem lenne annyival gyorsabb, amennyivel drágább, ráadásul a Hyper Transport 3.0 hiánya miatt egy pár szolgáltatást ki sem tudnál használni rajta.

RÉGI GÉP CSERÉJE

Kedves PC Guru Team!
Van egy gépünk, amire szerintem már felesleges pénzt költeni.
A konfig: Gigabyte GA-8SD533 Socket 478, 1,8GHz P4-es proci, GeForce 6600 256 MB AGP VGA, 384 MB SD memória, 200GB-os Samsung IDE HDD, „noname" 420 Wattos táp.
Szeretnék procit, VGA-t, memóriát cserélni.
A kinézett konfig a következő: Gigabyte GA-M57SLI-S4 alaplap, 2*1024 GB Kingston DDR2 kit 800 MHz és egy AMD Athlon64 x2 4800+-os proci. Kíváncsi vagyok a véleményetekre: mennyire jó ill. mit kéne kicserélni? Videokarit nem tudok választani. Videokártyára max. egy 18-19 000 Ft-ot szánnék. Inkább régebbi játékokkal játszom: Underground 2, GTA SA, Hitman. Nem szoktam full felbontáson játszani. Kérdése(i)m: milyen VGA-t tudtok ebben az árban írni, és hogy a Driv3r közepes felbontáson futna-e ezen a konfigon, amit összeállítottam.
Tisztelettel: Szélesi Krisztián

Kedves Krisztián!
A kiszemelt géppel semmi probléma nincs, videokártyának egyértelműen egy Radeon 2600XT vagy HD 3650 a legígéretesebb, ezekkel magasabb felbontásban és maximális részletességgel is kiválóan mennek a felsorolt játékok, sőt kompromisszumokkal még a mai modern programok is könnyedén működésre bírhatók.

SLI PROBLÉMA

Üdvözlet!
Elég komoly problémám van, remélem, ti tudtok benne segíteni. Adott egy konfig: alaplap: MSI K9N SLI Platinum; CPU: AMD Athlon 64 X2 6000+; memória: 2x1024 MB DDR2 800Mhz Kingston; táp: Chieftec 550W; VGA: MSI 8600GT T2D256EZ 256MB; HDD: Samsung 500 GB (3 partíció: 20GB rendszer, 2x222GB egyéb); DVD:Pioneer DVD-RW 212; Windows XP SP2 minden frissítéssel. Semmi probléma a géppel tökéletesen működik, de két hete rendeltem még egy 8600GT-t, hogy menjen SLI-ben. Utánanéztem neten, és a tesztek, amiket találtam azokból úgy tűnt, hogy egész jól teljesít a 8600GT párban, úgyhogy nyugodt szívvel rendeltem meg. Úgy tudtam, hogy teljesen meg kell egyeznie a két kártyának, ezért pontosan ugyanolyat kerestem. Mikor megérkezett feltűnt, hogy a dobozán az van, hogy T2D256EZ/D3 ami nem teljesen ugyanaz, mint ami már volt. Felhívtam a boltot, ahonnan rendeltem, ott azt mondták, hogy működni fog rendesen. Beszereltem, felraktam a legfrissebb hivatalos drivert hozzá: ForceWare 169.21-eset. Újraindítás után egyből ott volt, hogy több GPU van a gépben és engedélyezzem az SLI-t. Meg is történt, aztán megnéztem, az eszközkezelőben is ott van, Everest is látja. Aztán jöttek a játékok és velük együtt a problémák. Nem változtattam se a felbontáson (1280*1024) se a beállításokon, de SLI-vel elég érdekes dolgokat produkálnak a játékok. A legtöbb játékban elmondható, hogy bizonyos időközönként (úgy vettem észre, hogy teljesen véletlenszerűen) megáll a játék, ha engedélyezve van az SLI. Olyasmi, mintha mentene a játék, vagy valamit betöltene, de mivel azokon a pontokon nem ment és egy kártyával sohasem csinálja eléggé érthetetlen. Fraps-al mértem az fps-t. A Rainbow Six Vegas ugyan közel dupla annyi fps-sel megy SLI-vel mint egy VGA-val, mégis olyan, mintha akadna, sőt vannak helyek ahol egy-két másodpercre meg is áll. Gears of Warban, Bioshockban ugyan ez a helyzet. Company of Heroesban és a Sims 2-ben amíg mozdulatlan a kamera, nincs semmi gond, bár semmit nem gyorsul a játék a második VGA-tól, amint elkezdem mozgatni a kamerát iszonyúan elkezd akadni és 1-5 fps-t produkál a játék. A Sims Hajótörött Krónikák viszont érdekes módon nem akad, bár nem is lett gyorsabb. A Command and Conquer 3 alig egy-két fps-sel jobb, mint egy kártyával de az legalább nem akad meg egy másodpercre sem. A Crysisban ugyan az a helyzet, mint C&C3-ban csak néha textúra hibák vannak az SLI engedélyezése után. Assassin's Creedben a városokban semmi gond, minimálisan gyorsul is a második kártyától, de a városokat összekötő Kingdomban eszméletlenül szaggat, egy és két kártyával is. Fraps szerint 18 alá nem megy az fps és az átlag is 30 körül van, de olyan, mintha kihagyna képkockákat vagy nem is tudom. Először arra gondoltam biztos driver gond, úgyhogy kerestem pár másikat. Vagy 5 különbözőt kipróbáltam, béta drivereket is, de ugyan az. Aztán próbáltam azt is, hogy leszedem a játékot, aztán újra felraktam, de attól se lett jobb. Állítgattam az Nvidia Control Panelen is mindent, ami SLI-vel lehet kapcsolatos, de az se segített. Néztem BIOS-ban hátha van valami amit át kellene állítani, de nem találtam semmit. Everestben láttam, hogy az újabb videokártyának a shader órajele magasabb, ezért a RivaTunerben először a magasabbat vettem vissza, hogy egyforma legyen a két órajel aztán meg az alacsonyabbat húztam fel, de semmi eredménye nem lett. Kipróbáltam azt is, hogy megcseréltem a két VGA-t hátha az a baj, de semmi. Windowst is újraraktam már, de attól se lett jobb. Egész végig arra gyanakodtam, hogy az a baj, hogy a két kártya nem teljesen azonos. Nemrég olvastam viszont, hogy most már az sem kell, hogy a két kártya órajelei megegyezzenek, sőt már a memória mennyisége is mindegy és az se kell, hogy azonos gyártótól legyenek. MSI honlapon és több fórumon is olvastam, hogy ha SLI-be kötöm a két kártyát, akkor mindkettőnek x8-os sebességgel kell mennie, de nálam Everest szerint az első x16 @ x16 a második pedig x16 @ x8. Mással nem tudtam megnézni, de eddigi tapasztalataim alapján nem téved az Everest. Remélem, hogy ti tudtok segíteni, mert én már teljesen kifogytam az ötletekből, és jelen pillanatban nagyon úgy fest, hogy egy kártyával sokkal jobban jártam volna. Ha esetleg még valami infó kell a gépről, vagy valamit nem írtam le értelmesen szóljatok. Előre is köszönöm a segítséget. István

Kedves István!
Sajnos az SLI-vel nagyon sok gond van. Nemrég én is próbáltam otthon összeépíteni egy 9600GT SLI-re támaszkodó konfigot egy Nforce 750i SLI lapkakészletes MSI P7N Platinum alaplappal, de csak a szenvedés volt vele. Minden gyorsabban ment, de fél percen belül megadta magát az illesztőprogram (nvlddmkm.sys) és ugyanazzal a mozdulattal helyre is állt. A problémát leginkább maga a Windows Vista, pontosabban az azokhoz szánt driver okozza, ráadásul teljesen véletlenszerű, hogy milyen összetételű rendszereken csinál galibát. Windows XP-n

ugyan működik rendesen a dolog, viszont ott az Nvidia SATA illesztőprogramja okoz kékhalált, úgyhogy teljes a káosz (nagyjából itt vittem vissza a boltba a cuccokat levásárlás céljából). Én a helyedben még megnézném egyenként is a kártyákat, hogy úgy minden stimmel-e (így kizárható az a lehetőség, hogy az új VGA rossz), ha igen, akkor sajnos azt kell, hogy mondjam, hogy jobban jársz, ha eladod mindkét videokártyát és veszel egy olyat, ami legalább két 8600GT szintjét hozza (pl. 9600GT, ami még erősebb is). Nem írtad, hogy milyen operációs rendszert használsz, de gondolom Windows Vistáról van szó, esetleg egy Windows XP-vel megpróbálkozhatsz, hátha segít a problémádon.**

TÁPEGYSÉG

Hello!

Adott a gép:

- Gigabyte P35-DS3L alaplap
- Intel P4 Dual Core 2,2 GHz
- 2x1 GB DDR2 800 Mhz Ram
- Western Digital Sata 2 160 GB HDD
- 2 DVD író: Pioneer 111D és Pioneer 212DBK Sata
- Chieftec 450 W

Jelenleg egy Gigabyte 8600GT van benne, de visszavittem, mert zárlatos. Valszeg kicserélik és arra gondoltam, hogy beleraknék helyette ráfizetéssel egy Gigabyte 9600GT-t (aktív hűtéseset, PCI-E 2.0). Szerintetek a táp elbírja a konfigot?

Kedves Richárd!

A válaszom rövid és megnyugtató lesz: igen, biztosan el fogja vinni a 450W-os Chieftec a 9600GT-t.

MEMÓRIA HIBA

Kedves PCGURU

Volna egy igen kényes problémám. Vásároltam a napokban egy db Kingmax Superram DDR400 1024MB típusú memóriát a 2db Hynix DDR 333 512 MB típusú memóriám mellé. Az alaplapom típusa MSI 865PE Neo2-V (MS-6788). Amikor a dimm 1 és 2 be berakom a 2 db Hynixet és a harmadik foglalatba pedig a Kingmaxot, bekapcsoláskor nem jut el a Win betöltéséig, de ha csak a Kingmaxot rakom bele, akkor pedig folyamatosan pittyeg a sz.gép, próbáltam több sorrendben is belerakni, de akkor is ugyan az a helyzet vagyis nem tölt be a Windows. Ha tudtok, akkor lécci segítsetek megoldani a problémát. Hű olvasótok: Rushid

Kedves Gábor!

Két verzió van. Az első, hogy rossz az általad vásárolt memória, ez esetben vissza kell vinni, elmondani, hogy ilyen meg olyan géped van és kisípolja a lap, valószínűleg be fogják vizsgálni az ottani szervizben, és ezek alapján kicserélik Neked, vagy ha nincs raktáron ilyen modul, akkor levásárolhatod egy másikra. A kettes számú verzió az, hogy az alaplapod nem szereti ezt a fajta memóriát, ez sajnos inkompatibilitási problémának minősül, amire sok kisker nem vállal garanciát, de ha korrekt helyen vetted a terméket, akkor szó nélkül ki fogják Neked cserélni egy másik márkájú 1 GB-os modulra (amennyiben erre van lehetőség). Én még azt megpróbálnám megjátszani, hogyha van ismerősöd, akinek szintén DDR1-es alaplapja van, megnézném abban működik-e, ezzel kizárható lenne a RAM hiba.

ÚJ GÉP

Kedves Patrik!

Hosszú kihagyás után (konzolos kitérő) újra rákaptam a számítógépezésre, de a mostani gépem enyhén szólva kőkori, szóval mindenképp újat kellene vennem, ebben kérném a segítségedet.

Eddig egy ilyen tippet kaptam:

- Intel Core 2 Duo 3GHz E6850
- ASUS P5K alaplap
- Radeon EAH3850 512 Mb videokártya (én igazából GeForce-t szerettem volna, de a haver szerint ide ez jobb...)
- Thermaltake 470 W tápegység
- 250 GB Samsung IDE vinyó
- Kingston DDR2-RAM 800 MHz
- gépház, optikai meghajtó stb.

Az a baj, hogy a fentiek nekem csak annyit mondanak, hogy nem rossz a gép, de nem tudom hogy nem lehetne-e jobb ugyanennyi pénzért. A gépre körülbelül 220-230 ezer forintot szánok. Ami fontos: legyen könnyen bővíthető a későbbiekben (pl. alaplapon elég memóriahely stb.)

üdv: Péter

Kedves Péter!

Én annyit változtatnék ezen a gépen, hogy Gigabyte P35-DS3-mat vennék az Asus P5K helyett, az E6850 remek proci, én mégis E7200-at ajánlok helyette (mínusz 10-15 ezer forint), így videokártyára több pénz jut. Ha már a VGA-nál tartunk egy GeForce 8800GT simán belecsusszanhat a gépbe, 15-20%-kal mindenképpen gyorsabb, mint az ismerős által ajánlott HD3850. Tápegységből mindenképpen Corsair VX450 az abszolút favorit, merevlemezből egyértelműen SATA-sat vennék és nyugodtan lehet picit nagyobb is (pl. 320 GB), mert a pénzbeli különbözet elhanyagolható még ebben az árkategóriában. Kingston helyett Kingmax vagy Geil RAM-okat vennék, szigorúan 2x2 GB-ot. Házból ajánlani nem igazán tudok, mert sok felhasználónak csupán a kinézet a lényeg, optikai meghajtóból én Pioneer, Samsung vagy NEC terméket vásárolnék, ha DVD íróról van szó és itt is szigorúan SATA csatolófelületeset. A memóriabővítéssel nem kell foglalkozni, 4 GB-nál többet a 32 bites rendszerek amúgy sem tudnak kezelni és egyelőre nincs is ennél többre szükség (idén vélhetően nem is lesz). A télen megjelenő új Intel processzorokhoz pedig mindenképpen új alaplap kell majd, hiszen változik a foglalat is, úgyhogy ezen kár agyalni jelenleg.

Általános TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására.

KONFIG VÁSÁRLÁSHOZ SEGÍTSÉG

Helló Patrik!

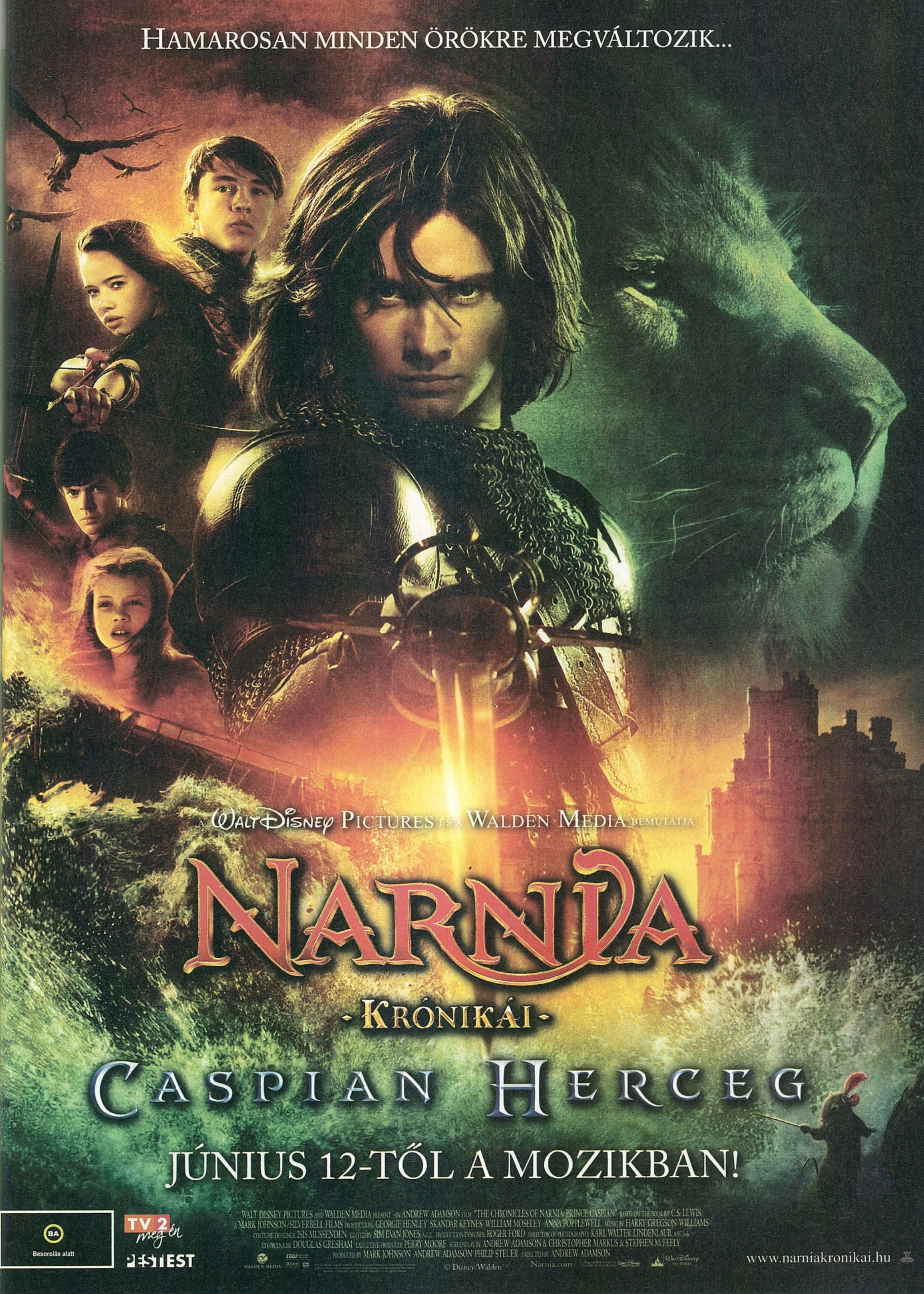
Szeretném a segítségedet kérni, hogy fel tudjam frissíteni a jelenlegi konfigomat. Azaz nem is frissíteni, hanem lecserélni szeretném, mert a mostani nagyon elavult. Az alábbi összeállításra gondoltam:

Intel Core 2 Duo E8200-as proci
Asus P5K Deluxe Wi-Fi alaplap
2 x 1GB 1066 DDR2 Kingmax vagy
2GB 800 DDR2 Kingmax memória
GeForce 8800 GT Golden Sample Gainward 512 DDR3 vagy
GeForce 9600 GT Golden Sample Gainward 512 DDR3 grafikus kártya
Samsung 320 GB Sata-II 7200 RPM 16Mb cache merevlemez
Codegen 604 AL ház beépített 400 Watt táppal

A gépet játékra és irodai munkára használnám leginkább. Szerinted ez megfelel a követelményeknek? Te mit ajánlanál? Segítségedet előre is köszönöm! Üdvözlettel: Kasza Imre

Kedves Imre!

A gép alapvetően rendben van, viszont a házban lévő tápegységet már a boltban kicserélném egy Corsair VX450-re vagy ha ennyit (15 ezer forint) nem szánsz a dologra, akkor egy legalább 400W-os Chieftecre. Videokártyából én referenciahűtőset vennék, gyári tuningtól lehetőleg menteset, így halk és olcsó VGA tulajdonosa lehetsz. Kerülném a Gainward cuccokat, mert általában saját hűtőrendszert használnak, aminek a zajszintje elég lutri.


HAMAROSAN MINDEN ÖRÖKRE MEGVÁLTOZIK...
A WALT DISNEY PICTURES ÉS A WALDEN MEDIA BEMUTATJA
NARNIA
-KRÓNIKÁI-
CASPIAN HERCEG
JÚNIUS 12-TŐL A MOZIKBAN!
WALT DISNEY PICTURES AND WALDEN MEDIA PRESENT AN ANDREW ADAMSON FILM "THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN" BASED ON THE BOOK BY C.S. LEWIS
A MARK JOHNSON/SILVERBELL FILMS PRODUCTION GEORGIE HENLEY SKANDAR KEYNES WILLIAM MOSELEY ANNA POPPLEWELL MUSIC BY HARRY GREGSON-WILLIAMS
COSTUME DESIGNER ISIS MUSSENDEN EDITED BY SIM EVAN JONES A.C.E. PRODUCTION DESIGNER ROGER FORD DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY KARL WALTER LINDENLAUB
CO-PRODUCER DOUGLAS GRESHAM EXECUTIVE PRODUCER PERRY MOORE SCREENPLAY BY ANDREW ADAMSON & CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN McFEELY
PRODUCED BY MARK JOHNSON ANDREW ADAMSON PHILIP STEUER DIRECTED BY ANDREW ADAMSON
BA
Besorolás alatt
TV2
PESTEST
WALDEN MEDIA
© Disney/Walden
Narnia.com
www.narniakronikai.hu

Szoftvermentőöv

írta · Gandalf

FÁJLOK ÁLTAL FOGLALT HELY

Sziasztok!

A gépem C meghajtóján lévő fájlok és mappák összmérete attól függ, hogyan nézem. Ha a Sajátgépnél nézem a C meghajtót, az elfoglalt hely 8,3 GB. Ha kinyitom a C meghajtót és az ott látható fájlok és mappák méretét adatom össze, a méret 6,1 GB. A nagyobb szám a helyes érték, de miért van ez a különbség a kétfajta számolásnál? Üdv. Laci

Kedves Laci!

Amikor az operációs rendszer a fájljaidat elhelyezi a merevlemezen, akkor a fájlokat tartalmazó adatok blokkokban kerülnek kiírásra. A kiírható blokkok mérete kötött, s ha egy blokkba nem fér el az anyag, akkor újabbakat nyit. Ha egy blokk nem telik meg, akkor csak annyi anyag kerül bele, amennyi jut, lehet, hogy csak 1 bájt, a többi gyakorlatilag elvész, mert egy blokkon belül csak egyetlen fájl adatai helyezkedhetnek el. Nagyméretű fájlok esetén ez a kapacitás veszteség minimálisnak tekinthető, kisméretű fájloknál azonban már jelentős lehet.

Mivel a Windows és a Windowsra írt programok rengetèg apró fájlt készítenek és használnak, így összességében természetes, hogy akár több GB-nyi veszteséggel számolhatunk. Mindez tehát a fájlrendszer veszteségei közé sorolható.

EEE PC (LINUX) VS LEXMARK

Sziasztok,

Tesómnak van egy ASUS Eee (mini laptop?) PC-je, LINUX oprendszerrel. Van rajta WiFi, Ethernet, USB port. Most kapott ajándékba egy LEXMARK X2480 multifunkciós nyomtatót, de ahhoz meg nincsen Linux driver. Ha jól olvastam a neten, a Lexmark alapból nem támogatja a Linuxot. Hogyan lehetne a gépet mégis nyomtatásra bírni?

Köszönettel Pataki István

Kedves István!

A nyomtatókat nem csak saját üzemmódban, saját driverrel lehet használni. Anno a DOS, a 16 bites Windowsok és a korábbi Linuxok alatt is sokszor előfordult, hogy egy-egy új tintaköpőnek vagy lézernek nem volt meg a megfelelő windowsos vagy linuxos drivere. Ilyenkor elővettük a printer kézikönyvét és megkerestük, milyen korábbi nyomtatókat emulálhat, ha az oprendszerünkhoz épp nincs drivere. Ez most sincs másként.

Valószínűleg a teljes funkcionalitást nem fogod élvezni ezeknél a csilli-villi multifunkciós ketyeréknél, de a nyomtató részt simán használhatod, ha az Eee PC úgy szólítja meg, mintha egy egyszerű printer lenne a készülék kompatibilitási listájáról. Feltételezem, ez egy ma is így működő dolog. Az alábbiakat egy másik modell leírásában találtam, te is találhatsz hasonlót az X2480 dokumentációi között, és így hozzájutsz az épp erre érvényes helyettesítő (korábbi) nyomtatók listájához:

„Forward and Backward Compatibility Modes for the Lexmark C510(n)

Your PCL emulation has forward and backward compatibility modes. The forward compatibility mode is used to emulate the fonts in the Hewlett-Packard Company's LaserJet 4050. The backward compatibility mode is used for compatibility with the Hewlett-Packard Company's LaserJet 5 and the Lexmark family of printers."

AMD ÉS WINDOWS XP SP3

Rendhagyó módon az alábbiakban nem egy levélre válaszolunk, hanem egy, a Windows XP SP3-al kapcsolatos problémára szeretnénk előre felhívni a figyelmeteket.

Joc

Kedves Olvasók!

A Windows szervizcsomagoktól az ember azt várja, hogy javítsanak a rendszeren. Ennek ellenére az XP harmadik szervizcsomagjának megjelenése után pár nappal már ismét egy csomó problémát jeleztek, amelyek az AMD processzorral/processzorokkal szerelt gépeken jelentkeznek. Szerencsére már e bajok többségénél nem csupán leírást, de fixeket is találunk. Vegyük hát az elsőt:

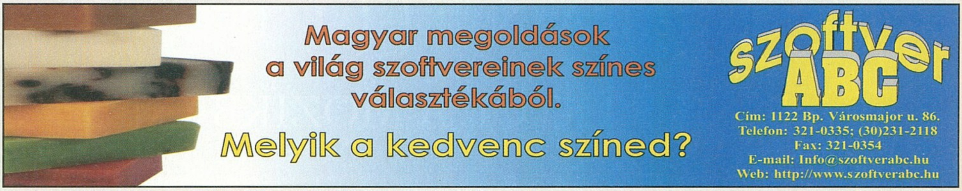
A HP gépeinél figyeltek fel arra, hogy a lemezképekkel operáló XP rendszereknél a frissítést követő újraindításkor lefagy a gép. A lényeg röviden: Az Intel procihoz készített lemezképtől kifeküdhet az AMD processzoros gép az SP2 vagy SP3 frissítés után. A Microsoft oldala (sajnos magyarul még nincs, csak angolul és néhány egyéb nyelven): http://support.microsoft.com/kb/888372

A megoldás ebben az esetben:

Safe üzemmódban újraindítani a rendszert, majd az alábbi Registry bejegyzést elkészíteni, illetve módosítani:

HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Services\Intelppm

Ennek értéke 4 legyen. Az újraindítás után a fenti MS Tudásbázis cikk szerint a rendszer már tudomásul veszi, hogy nem Intel proci van a gépben és nem akar olyan feature-öket használni, amelyeket az AMD nem kínál.



TWINLAB AZ ÚJ TESTEDÉRT

SZEREZD MEG. ÉPÍTSD. FORMÁLD. FEJLESZD. VÉDD MEG.

RIPPED FUEL®

Gyors és hatékony zsírégetés és szálkás izomtömeg elérés. A Ripped Fuel formulája narancs kivonatot, természetes koffein forrás kivonatát tartalmazza (L-Phenylaline-t és Guarana Mag) egy olyan klinikailag tesztelt zsírégető eleggyel, mely garantáltan csökkenti a test zsírszintjét és segíti a szálkás izomzat elérést.

FORMÁLD

100% WHEY PROTEIN FUEL®

100%-os instant, azonnal oldód, izomnövekedést serkentő fehérje. A legjobb minőségű és legtökéletesebb fehérjeként fantasztikus hatással bír. Ez biztosítja a szervezet számára a szükséges alapanyagokat az aminosavtermeléshez, ami aztán építi az izomszövetet.

ÉPÍTSD

AMINO FUEL LIQUID®

A folyékony aminosav biztosítja a megfelelő mennyiségű fehérjét edzés előtt és edzés után, ami az izomfejlődés és izomregenerálódás kulcsa. Az aminosav a protein fehérje úgynevezett folyékony típusa. Mivel oldott állapotú, sokkal jobb felszívódást biztosít. Ez a jelenleg forgalomban lévő legjobb minőségű folyékony aminosav készítmény.

FEJLESZD

CREATINE NITRAT FUEL®

Száraz, víz nélküli, kemény izomzat, a harmadik generációs kreatin segítségével, amely közvetlenül az izomsejtbe épül. Növeli a mentális teljesítményt, mivel a hajszálereket tágítja, így gyorsabb az oxigén ellátás, szállítás és a tápanyagfelszívódás.

FEJLESZD

GLUTAMINE FUEL POWDER®

A glutamin a legfontosabb szabad aminosav az izomvázban, amely a szervezet regenerálódását segíti. A stressz és a sérülések, beleszámítva az operációkat is, nagy glutamin veszteséget okoznak a vázizmoknál, ami megakadályozza a szükséges glutamin felhasználását. Íztelen, gyorsan oldódik a vízben és a legkedveltebb sport italokban is.

VÉDD MEG

ENDURANCE FUEL®

Növeld meg a kitartásod kerékpározás vagy kocogás alkalmával. Speciális összetevői segítségével azonnali energiához és fehérjéhez jut a szervezet az edzések előtt. Sportolás alatt fogyasztva növeli a kitartásunkat, így további extra kilométereket tehetünk meg. Edzés után gyors izom regenerálódást és fejlődést biztosít. Kategóriájában ez a legnagyobb eladású termék az USA-ban.

FEJLESZD

JOINT FUEL®

Izületek, porcok, kötőszövetek védelmére és kiépítésére, illetve az izületek egészséges funkciójának megtartására szolgáló anyagokat tartalmaz. Ne kockáztass, az izületi sérülések minden sporttevékenységet veszélyeztetnek.

VÉDD MEG

ZMA®

Dokumentáltan eredményes tesztoszteronszint növelő hatása folytán ez a kiegészítő sportolók ezrei számára jelent biztonságos hormonszint emelkedést. A ZMA, egy új cink-magnézium-B6 vitamin tartalmú szabadalmazott formula, amely segít megnövelni az anabolikus hormonok termelésének mennyiségét és az erőszintet a sportolóknál.

SZEREZD MEG

Termékeinkkel egyenként fókuszálhatsz a szálkásítás, izomtömeg, erő és állóképesség fejlesztésére. A Twinlab Fuel Sport termékcsalád a leghatékonyabb céljaid megvalósításában.

TWINLAB®

Ha úgy gondolkodsz, mint mi, akkor mindezt elérheted.

TOZO BODYFORMERS SHOP - TWINLAB SZAKÜZLET ÉS BEMUTATÓTEREM (1138 Bp, Váci út 168/B. Reno Udvar, Tel: 06-1-237-0800) | ACOMP Kft (1134 Budapest Róbert Károly Krt 68. Tel: 339-5647) | EXTREMEFIT HUNGARY (1097 Bp, Lurdy Ház I. em. Tel: 06-20-421-6263) | A1-WELLNESS CENTERS (1032 Bp Bécsi út 154, 1134 Bp Róbert Károly krt. 54-58., 1032 Bp Árpád Fejedelem Útja 26-28., Tel: 06-1-346-3030) | TACTICAL SHOP (1072 Bp, Rózsa utca 47/A Tel: 06-1-787-7179) | HAJ-HÁSZ FITNESS (3300 Eger, Mekcsey utca 8-10. Tel: 06-30-566-5041) | TOZO BODYFORMERS SHOP (7400 Kaposvár, Arany János tér 1. Tel: 06-20-389-3030) | GLADIÁTOR GYM (Mátészalka, Bajcsy Zsilinszky u 19. Tel: 06-70-360-9021) | SPORT HUNGARY (9400 Sopron, Kempten u 12. Tel: 06-70-597-7845) | DATA OBJECT BT (6722 Szeged, Mérey utca 17. Tel: 06-20-971-5966)

tozo DISTRIBUTION VISZONTELADÓK RÉSZÉRE: Tozo Bodyformers Shop - Twinlab szaküzlet és bemutatóterem- Budapest | Cím.: 1138 Budapest, Váci út 168/B. Reno udvar | Tel: 06-20-497-4141, 06-70-225-1440 | HOTLINE: 06-1-237-0800 | WWW.TOZO.HU

www.twinlab.hu

A Magyar Olimpiai Bizottság Orvosbizottsága által ajánlott termék.

Levrov

írta · Miguel

BEJEGYZÉS KEZDETE

Csillagidő: 4532. agusztus 10.
Kapitány: Miguel Le'Vrov
Téma: Jóslatok a múltból

A minap egy kietlen bolygó feltérképezésébe fogtunk az űrhajó legénységével, és a rengeteg mérgező hulladék között érdekes felfedezést tettünk. Egy önmagát elpusztító faj egyedei úgy tűnik, hogy azzal szórakoztatták magukat, hogy valós élet helyett egyfajta számítógép generálta valóságban éltek, illetve ha épp mégis a saját hétköznapjaikat tengették, akkor pedig játékokról szóló újságokban próbálták elemezni a múltjukat és megtippelni a jövőjüket. Az érdekesebb véleményeket igyekszem betáplálni a fedélzeti számítógép memóriájába (nem megy könnyen, az ősi technika bámulatosan primitív).

Üdv Miguel!

Hogy hogyan képzeltem el a számítástechnika jövőjét 15 évvel ezelőtt? Úgy gondolom, hogy a legtöbben valahogy úgy vagyunk ezzel, hogy a valóság túlszárnyalta a legmerészebb elképzeléseinket is, és úgy jártunk, mint a Mézga Aladár kalandjainak írói. Azt hitték, hogy háromezer táján Köbüki majd egy óriási vezérlőpult előtt gubbaszt gömbakváriummal a fején, és amikor valamilyen információra van szüksége, egy robotkar keresi elő neki az adott tételt tartalmazó lexikont. Szegény eleink el sem tudták képzelni a hetvenes években, hogy eljön majd az idő, amikor lexikonnyi adatokat tárolhatnak majd tenyérnyi fényes korongokon (hogy a körömnyi kis műanyagizékről ne is beszéljünk), netán hogy a lakásukban ülve adatbázisok százezreiben kutakodhatnak majd.

Bár fogalmam sincs, mi lehet az a „lexikon", de úgy tűnik, hogy a bolygó lakosainak vezetői nem voltak túlságosan találékonyak az információ tárolását, illetve a jövő útjának kijelölését illetően. Persze igazságtalan lenne most megítélni őket, hiszen a kvantumszámítógépek igencsak megkönnyítik a jelen mindennapjait, és most is csak a magasságos Gates tudja, mi lesz a jövő.

1993-ban én ,javában örültem a legújabb számítástechnikai fejlesztésemnek, ami egy 1541-es floppymeghajtó volt a C=64-esemhez, és míg a korombeli normális fiatalok a Playboyt vagy a Penthouse-t lapozgatták, én a CoV-ban lévő fekete-fehér fotók fölött ábrándoztam, hogy talán egyszer majd nekem is lesz egy PC-m (Akkor még úgy gondoltam, hogy egy PC jobb lenne, mint egy csaj, mert bár ugyanolyan kiszámíthatatlan, legalább le lehet kapcsolni).

A primitív ősi civilizációnak úgy tűnik, volt humora: több ilyen utalást is találtunk a nőnemű egyedek használhatóságát illetően. Akkoriban még csak ködös elképzelések voltak a nők programozásáról és voltak olyan őrültek, akik kizárólag párosodás céljából tartották ezt a kitűnő munkaerőt.

Fontos lelet azonban, hogy már az újkőkori emberek is imádták a mindenható Gates-et.

Noha a fejlett nyugati világ ekkor már javában a Bill Gates nevű mágus modernkori csodájának, a Windows 95-nek a bűvöletében élt, én még csak ekkor mondtam könnyes szemmel búcsút a jó öreg DOS-nak Nortonostól-mindenestől. Tettem ezt annak ellenére, hogy sokáig azt hittem, meg lehet úszni a váltást, ki lehet még húzni egy-két évtizedet a karakteres oprendszerekkel, legfeljebb még egy kicsit többet kell majd szöszölni a config.sys-szel. Ekkor már lehetett sejteni, hogy a számítástechnika nem marad meg sokáig a kockafejű BME-sek és az SZTK-keretes szemüveges lelkes kamaszfiúk kiváltságának. Kezdett nélkülözhetetlenné válni a CD-ROM, alap volt a Windows valamelyik újabb verziója az asztali gépeken, annak ellenére is, hogy hozzám hasonló egyénekhez minden újdonság általában pár év késéssel jutott csak el.

Az ember ebben az időben már mert nagyot álmodni: különböző midi fájlokat hallgatva hittem, hogy a számítógéppel egyszer majd tuti lehet jó minőségben zenét lejátszani; a játékok introját szemlélve elképzeltem, hogy egyszer majd olyan grafikával játszhatom majd kedvenc játékaimat, mintha egy film szereplője lennék. És, hogy jő majd egy olyan kor, amikor az operációs rendszert nem a mágia, hanem a józan ész működteti majd, és a Windows-ból is eltűnnek majd a varázslók.

Az otthoni technomágusok figyelmét felhívnám arra, hogy ez szó szerinti idézet a leletből, nem pedig a hajó legénységének véleménye.

És hogy mit hoz majd a jövő, merre fejlődik tovább a technika? Ilyen előzmények után nagy bátorság kell ahhoz, hogy az ember jósolni merjen. A jelenlegi trendeket látva mindenesetre úgy vélem, hogy a számítógépek jelenléte elengedhetetlen lesz a háztartásokban, természetesen egyre gyorsabb internet-hozzáféréssel. Ennek köszönhetően a technika használata egyre egyszerűbb lesz majd, lényeges lesz, hogy az egyes alkalmazásokhoz ne kelljen hathetes továbbképzésen részt venni, hogy ne mi szolgáljuk a gépeket, hanem ők szolgáljanak minket; és – újabb merész álom – egyre olcsóbban juthatunk majd hozzájuk.

A fenti részletet szintén nem a gépek elleni lázadás céljából szerepeltetem, egyszerű kordokumentumról van szó, egy ostoba civilizáció utolsó gondolatairól, így kérem az Uralkodó Géposztályt, legyen könyörületes velem szemben.

Ami biztos, hogy a fejlődés nem torpan meg, de hogy mi lesz ennek az eredménye akárcsak öt

© www.nyitottkonyv.hu Részlet Scott Adams: *Ha már a testbeszéd sem működik* című könyvéből. (DILBERT-könyvek)

év múlva... Talán kártyát kéne vetni hozzá, hogy akár csak sejthessük a dolgot. Térjünk vissza rá tizenöt év múlva a Guruban.

Yagamoto

A következő dokumentum-töredék utóirata jól mutatja a kor gyermekeinek agresszivitását, viszont az üzenetben jól megfigyelhető a gépek iránti elszánt vágyakozás is.

Szia Za... ó elnézést: Miguel

Gyereknapra, meg a jó biziért, meg szülinapra szeretnék kérni egy nagyon jó gépet, és segítséget szeretnék kérni abban, hogy milyen érveket hozzak fel, hogy megkapjam! Jó az új totemállat!

s_marcell

U.i.: És beraksz az újágba ugye mert ha nem... hát akkor... Igor, Pjotr! Gyerünk!

Furcsa, hogy akkoriban még győzködni kellett a szülőket azért, hogy gyermeküknek megadják az okosabbá válás lehetőségét, hogy jobban részesévé válhasson a tudomány és a világ körforgásának. Persze az akkori információs hálózatok inkább csak afféle biológiai példagyűjteményként szolgáltak, így érthető, ha az ősök ősei kicsit félve közelítettek a dologhoz. Talán ha a kért „nagyon jó gépek" teljesítményéből többet fordítottak volna az idegen intelligencia és a halálos betegségek gyógyításának kutatására, könnyebben sikerült volna megszerezni a szülői engedélyt.

*****SÉRÜLT SZÖVEGRÉSZ*****
Hogy mit hoz a jövő? Én remélem, hogy a mesterséges intelligencia feltalálása/kifejlesztése még várat magára, hiszen számos filmben láthattuk, mi történik, ha egy ilyen elszabadul...

Én megelégednék annyival, hogy ne kelljen órákat, napokat, töltenem azzal, hogy legépeljek egy interjút, vagy éppen a szakdolgozatomat, hanem diktálás után a gép automatikusan felismerné azt amit mondok, és beviszi a szövegszerkesztőbe a hallottakat.
*****SÉRÜLT SZÖVEGRÉSZ*****

Pozandr

Furcsa, hogy a természeti népek mennyire félték azt, ami végül biztosította az emberiség fennmaradását. A Terminátor-effektusként emlegetett rémtörténet a gépek uralmáról végül nem következett be – a mai napig tökéletes harmóniában élünk a minket segítő mechanikus organizmusokkal.

Üdv Guru!

Mivel csak 14 éves vagyok csak az 5-10 évvel ezelőtti PC világáról tudok beszélni. Hát szerintem régebben nem volt annyira felkapott téma, mint most de egy dolog biztos amit hiányolok: Akkoriban egy új játék megjelenésekor nem kellett aggódnunk a gépigény miatt, ugyanis egy alacsony kategoriás géppel is tudtuk futtatni őket. Például nekem egy Pentium 3-as gépem volt (több infóra nem emlékszem a konfiggal kapcsolatban) amivel nyugodtan futtattam a jól ismert Vice City-t is.

Némi kutakodás árán azt mondhatom, hogy nem teljesen igaz az, amit a letűnt korok levélírója állít. Már abban a korban is küzdeni kellett a beállításokkal, amikor az itteni számítógépeket még csak számokkal jellemezték (286, 386, 486 – további kutatás szükséges). A dokumentumok alapján például az is elmondható, hogy „gépigény" már az 1992-ben megjelent PC Guruban is előfordult.

A jövőre gondolva mivel egyre gyorsabban fejlődik a technika, ha nincs tartós anyagi háttér nem érdemes nagyon próbálkozni a tempó tartásával. Azért is mert pár évente vehetne az ember új gépet mert a konfigja már nem fejleszthető. De hát ki hogyan gondolja, én még új gépen gondolkoztam. de lemondtam róla mert úgy vélem nem érdemes a már említett számítástechnika tempójával versenyezni és hát még rengeteg olyan régebbi játék van amit érdemes kipróbálni.

Ha az író korában többen gondolkoztak volna így ahelyett, hogy az újat és a foszasztást hajszolták, ezeket az adatokat talán egy virágzó civilizációból hoztuk volna el – nem pedig egy romos, kihalt planétáról.

Cyberia

*****SÉRÜLT SZÖVEGRÉSZ*****
...régebben a számítógépek nem voltak bővíthetőek. Aztán szép lassan elterjedtek a bővíthető, majd a darabonként összerakható PC-k. Most csak én látom úgy, vagy tényleg elindultak a konzolok is ugyanezen az úton?

Gorzius

Valószínűleg az zavarta meg az írót, hogy a korabeli konzolokhoz több kiegészítőt, tartozékot lehetett vásárolni, mint ahány alkatrészből eredetileg maga a gép állt. A kutatások jelen állása mellett elmondható azonban, hogy az akkori konzolok hardverfelépítésében komolyabb változtatást eszközölni lehetetlen volt, a teljesítményük fokozására hivatalos út nem létezett. A cserélhető háttértár, a távirányító akkumulátora vagy az extra hűtés ellenére nem mondhatnánk, hogy a „konzolok darabokból felépíthető PC-k". Hozzátenném, hogy a Neumann-elvek egyike pont a bővíthető felépítés, vagyis az a meglátás sem helyes, hogy „régebben a számítógépek nem voltak bővíthetőek".

*****SÉRÜLT SZÖVEGRÉSZ*****
Következő tizenöt év? Az nagyban függ attól, hogy a PC-gyártók, vagy a célszerűség fogja megszabni a fejlődést. Ha a PC gyártók, akkor évről évre egyre nagyobb kapacitású és egyre drágább alkatrészekkel fognak kirukkolni, amiket kénytelenek leszünk megvásárolni és beépíteni a gépünkbe, hogy lépést tartsunk a fejlődéssel. Maguk a házak talán egy kisit kisebbek lesznek és mindenkor az aktuális divatos trendnek megfelelően fognak kinézni.

Úgy tűnik, hogy a „hardvergyártóknak" nevezett réteg erős hatalommal bírt a kor emberek felett, hiszen kötelező volt megvásárolni az általuk gyártott termékeket. Persze az a vágy, hogy mindig mindenből a legújabbat birtokoljuk elég erős, így megértem az író gondolatait.

Ha viszont egyszer a célszerűség fog diktálni, akkor végre minden gyökeresen megváltozhat. Eljöhet a sokkal kisebb, komplexebb gépek kora. Ma a PC-k és a konzolok közti ellentétről beszélünk és temetni készülünk valamelyiket. De miért ne olvadhatna egybe a kettő? Miért ne lehetne a PC egy megfelelő vezérlővel akár egy Wii? És miért kellene egyre nagyobb monitor a munkához, vagy a játékhoz? Egy a pilóták által használt sisak-display-hez hasonló szemüveg sokkal szabadabb mozgást jelenthetne. De másfél évtized alatt akár a látóideg közvetlen stimulálását is megoldhatják, ami eleve feleslegessé tenné a monitorokat. És miért kellenének a ma megszokott vezérlők? Egy érzékelő kesztyűvel is sokkal jobban lehetne irányítani munkában és játékban is a komputert!

Blarskerin

Kutatásaim során többször bukkantam már hasonló gondolatmenetre, ám eddig úgy tűnik, hogy a sisakba épített megjelenítők és a mozgásérzékelős kesztyűk afféle technikai zsákutcának bizonyultak (bár kétségkívül látványos zsákutcák). A látóideg (és úgy általában az emberi test) közvetlen ingerlésének kezdetleges technológiája bár nem volt ismeretlen a kor emberének, az eljárás olyan költséges volt, hogy a játékipar nem merte vállalni az implementációból származó kockázatokat – ráadásul a VR-sisak megjelenítési potenciálja finoman szólva sem feledtette azt, hogy az embernek egy döghehéz kütyüt kell a fején egyensúlyoznia. (További kutatási javaslat: Rátai Dániel, Leona3do.)

A talált leletek feldolgozása folyamatban. A hajó technikusai további inputra várnak, a következő eredmények négy hét múlva várhatóak.

*****EOF*****

A KÖVETKEZŐ témák

Ezúttal ismét egy érdekes téma van terítéken. Lássuk is rögtön: mit gondoltok, az internet, és az ott történő kommunikáció vajon tényleg beszűkíti a társas kapcsolatokat? Vagy éppen ellenkezőleg? Várjuk a véleményeiteket, tapasztalataitokat.

Másik kérdésünk, hogy szerintetek van-e értelme a játékok besorolásának? Figyelembe veszitek-e a korhatár besorolást?

De ezen felül is írhattok ha kedvetek támad, várjuk a leveleket minden témában, ne fogjátok vissza magatokat! Elő a billentyűzetekkel!

Hossza ▪ 120 perc
Rendezte ▪ Steven Spielberg
Szereplők ▪ Harrison Ford, Cate Blanchett, Shia LeBouf

PC GURU Index: 04.05

írta • Szofi

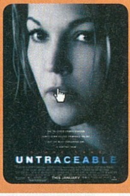
INDIANA JONES és a kristálykoponya királysága

A Lucas-Spielberg duó legújabb, negyedik Indiana Jones-mozijára, ezúttal közel két évtizedet kellett várni. Valljuk be, ez nem kis idő, ráadásul menet közben a főszereplő Harrison Ford bizony betöltötte a hatodik X-et, így sokan komoly kételyt tápláltak a visszatéréssel kapcsolatosan. Nem lett igazuk, mert az érett akcióhős sármosabb, mint valaha, arról nem is beszélve, hogy Ford fiatalokat megszégyenítő erőnléttel csinálta végig a forgatást. Elmondása szerint a rejtély kulcsa Indiana Jones karizmatikus alakjában keresendő, mert ahogy a színész belebújt a jól ismert jelmezbe, Dr. Jonessá lényegült át, és innentől fogva úgy ment minden a forgatáson, mint a karikacsapás, a kitalált szuperkarakter diktálta a szédítő iramot. Persze a Lucasék által időközben kifejlesztett digitális technika az akciófilmek kedvelőit mindenképp becsábítja a moziba, és a trilógia iránti nosztalgia szintén blockbustert előlegez. Nem véletlenül, mert Harrison Ford bebizonyítja, hogy ugyanolyan remek hajdani bőrszerelésében és kalapjában, kezében az elmaradhatatlan ostorral, mint hajdan. A ráadásmoziban ezúttal a gaz vörösökkel veszi fel a versenyt, és a szokásos hajmeresztő kalandok során az oroszok mellett a természettel, a bennszülöttekkel, rémisztő skorpiókkal és óriáshangyákkal is megküzd a világuralmat biztosító mágikus kristálykoponya birtoklásáért – akár a temetőben is. A jó tempójú akcióknak köszönhetően igazi XXI. századi kalandfilm készült, amelyben sok az előző szériákból jól ismert sablon. Ez a forgatókönyvírók realitásérzékét dicséri, és a kalandok ellensúlyozásaként természetesen nem feledkeztek meg a romantikus szerelmi mellékszálról sem. Mondanunk sem kell, hogy a kitartó küzdelem nem hiábavaló, mert a végén győz az igazság, azaz a legendás szuperhős fordulatos akcióinak köszönhetően a kommunizmusnak végképp bealkonyul. Némi újításként Cate Blanchett és Shia LeBouf erősítik a szereplőgárdát, több meglepetést nem tartogat a film, de ezt a megállapítást semmiképp sem kritikának, hanem dicséretnek szánom.

MOZIPREMIEREK JÚNIUSBAN

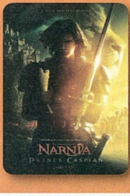
AZ ESEMÉNY
Bemutató: 06.19.
Kaland/horror

GYILKOSSÁG ONLINE
Bemutató: 05.29.
Horror

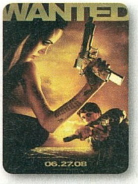


A HIHETETLEN HULK
Bemutató: 06.12.
Kaland

NARNIA KRÓNIKÁI CASPIAN HERCEG
Bemutató: 06.12.
Fantasy



WANTED
Bemutató: 06.26.
Akció



RÓMA 2. évad

Hosszú várakozás után végre hazánkba is megérkezik a nagysikerű HBO sorozat, a Róma második évada. A történet ott folytatódik, ahol az előző szériában abbamaradt, Julius Caesar halott, megindul a harc a hatalomért és az előzőekben megismert két katona ismét jelentős szerepet vállal Róma sorsának alakulásában. Amellett, hogy egy rendkívül igényes széria pereg a szemünk előtt, ezúttal extrákban sem lesz hiány. Audiokommentárok tömkelege (szinte minden epizódhoz), dokumentumfilmek és interjúk várják az információra éhes filmrajongókat. Mindez öt lemezen, korongokra osztva. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a kiegészítések eredeti nyelven, felirat nélkül kerülnek a közönség elé. Ez hiba, de ettől függetlenül kihagyhatatlan a széria, főleg azoknak, akiknek már az első évad doboza is ott pihen otthon a polcon.

5 lemez

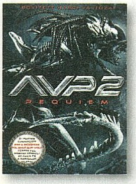
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Kevin McKidd, Ray Stevenson, Polly Walker, James Purefoy
DVD Start ▪ június 24.

PC GURU Index:

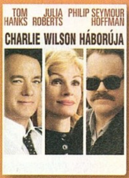
05.05

VÁRHATÓ DVD-K JÚNIUSBAN írta · Amber

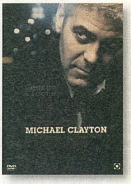
AVP2
(2 lemez)
2008.06.04.
Akció/Sci-fi



CHARLIE WILSON H.
(1 lemez)
2008.06.23.
Vígjáték



MICHAEL CLAYTON
(1 lemez)
2008.06.17.
Dráma



PAPÍRSÁRKÁNYOK
(1 lemez)
2008.06.18.
Dráma

SWEENEY TODD
(2 lemez)
2008.06.17.
Horror

MAFFIÓZÓK 2. évad

A Róma után egy másik igazán sikeres széria bemutatója következik, a Maffiózóké, amelynek már a második évada érkezik az erre szakosodott boltok polcaira – szerencsére ezúttal nem olyan horribilis áron, mint ahogy annak idején az első kiadást vesztegették. A New Jersey-ben tevékenykedő családot nyilvánvalóan nem kell bemutatni senkinek, így rögtön rá is térnénk az extrákra, amelyből ezúttal is akad bőven ezen a koronggyűjteményen. Ezúttal is kapunk audiokommentárt az egyes epizódokhoz, és találhatunk kisfilmeket is, amely kapcsán örömhír, hogy itt magyar felirat is kapcsolódik hozzájuk (ugyanez sajnos nem igaz a kommentárokra). A második etap négy lemezre lett besűrítve, csinos kis dobozkában érkezik és ha a kezetekbe veszitek a csomagolást, akkor látni fogjátok, hogy végre gondolnak a gyűjtőkre is, hiszen ha meglesz az összes évad, akkor egymás mellé helyezve a gerincen egyben szépen "ki fog rajzolódni" a Maffiózók felirat. Apróság, de legalább haladunk az igényes kiadványok felé. Mindent összevetve remek vétel a sorozat, és bízunk benne, hogy ilyen ütemben jelenik majd meg a többi évad is, hogy végre a gyűjteményünkben tudhassuk ezt a többszörösen Golden Globe nyertes remeket.

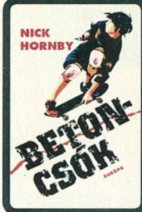
4 lemez

Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ James Gandolfini, Edie Falco, Lorraine Bracco
DVD Start ▪ június 24.

PC GURU Index:

05.05

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK



Nick Hornby
BETONCSÓK
Európa Könyvkiadó

A sokak által kedvelt fiúregények szerzőjének új könyve divatos témát jár körül. A 16 éves Sam, akit anyja szintén 16 éves korában szült meg, másfajta életet tervez magának, azt hívén, hogy tanult az anyai példából. Ám sajnos néha elég egy pillant, hogy minden tervünk romba dőljön. Modern téma, angol humor, kamaszos nyíltsággal fűszerezve, ahogy azt a Hornby-hősöktől megszokhattuk. Szokás szerint biztos remek komédiát forgatnak belőle...

Annie Proulx
SZÉLVIDÉK
Új Palatinus Kiadó

A Kikötői hírek szerzőjének új könyve az amerikai préri végtelen világát fedezi fel, ahol a titokzatos múlt és a jelen együtt él az évszázados amerikai ranchok falai közt. Kihagyhatatlan, finom kortárs klasszikus, minimalista stílusban, igazi pihenést nyújt a pörgős hétköznapok után. Tudjátok, az a könyv, amelyet nem lehet egyhamar letenni, amit szívesen magammal vinnék a lakatlan szigetre, vagy legalábbis az idei nyaralásra...

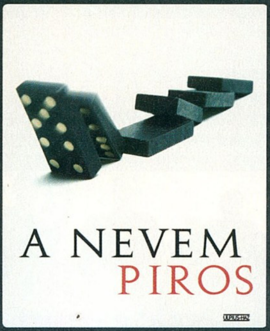
Lawrence Block
HA A SZENT KOCSMA IS BEZÁR
Agave könyvek

Ismerős sztori, ismerős karakterek, átlagon felüli profizmussal megírt történet. Scudder élete mélypontján barátja kocsmájában iszik és nyomoz, és a kutatás során megismeri nem csak a saját, de az emberi lélek legmélyebb bugyrait is. Retro feeling és kemény, magányos főhős a Nagy Alma poklában, aki az igazságért természetes szembe száll az egész világgal...

ORHAN PAMUK

A NEVEM PIROS

írta · Szofi



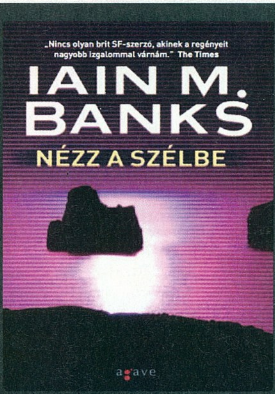
A két éve Nobel-díjjal jutalmazott török író történelmi krimije, A nevem Piros, egy Európában kevéssé ismert világba, a török középkorba kalauzol bennünket egy korabeli rejtély kapcsán. 1591 telén a szép Seküre, miután kedvese már négy éve nem jött meg a hódító háborúból, új férjet keres. Apja egyenként magához hívatja a szeráj képíró műhelyében dolgozó miniatúrafestőket, és egy, a szultán által titokban készíttetett, európai stílusú könyvhöz tiltott illusztrációkat rendel tőlük. De az ismeretlen célú munka előrehaladtával egyre több képírót ölnek meg, mígnem Fekete, aki szerelmes Sekürébe, felvállalja a nyomozó szerepét a rejtély felderítéséhez. Rejtélyek, oszmán középkor, szerelem, erotika, festészet, élet és halál filozofikus kérdései keverednek a monumentális, ám miniatúraszerűen részletezett történelmi tabló lapjain – miközben a gyilkosságoknak köszönhetően egyre fogynak a szereplők, és patakokban folyik a vér. Nyáron nem érdemes túl sok időt a gép előtt tölteni, amikor egy efféle remek misztikus történelmi krimi igen élvezetes órákat szerezhet akár a vízparton, még akkor is, ha csak fantáziánkban játsszuk végig az eseményeket. Pamuk ugyanis nem mellékesen nagy szerelmének, a festészetnek is emléket állít rendkívül vizuális stílusával és az e köré szerveződő szuper izgalmas sztorival.

Kiadó: Ulpius Ház
PC Guru Index:
05.05

IAIN M. BANKS

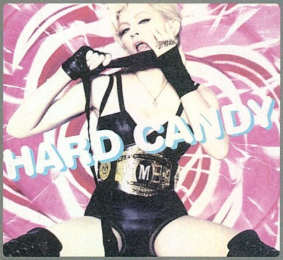
NÉZZ A SZÉLBE

A Nézz a szélbe lapjain a galaktikus háború utáni nyolcadik évszázadba utazunk, ahová a korábbi kataklizmában megsemmisült két nap közül épp az első nap fénye érkezik meg a Kultúra orbitáljára. Az ott uralkodó áldatlan állapotoknak köszönhetően egyáltalán nem biztos, hogy a második nap fénycsóvája még eléri a bolygót, mert újabb háború van készülőben. Ziller, a zseniális emigráns zeneszerző kezében van a galaktikus játszma kulcsa, aki megpróbál egyezkedni az ellenséges kelgir küldöttel, hogy megmentse a festői Masaq'-ot a pusztulástól. Miként M. Banks könyveinek többsége, ezen regény erőssége is komplett világteremtésben és a gazdag fantáziával, részletesen kidolgozott környezetábrázolásban rejlik. Különös tehetséggel ábrázol egy borzasztóan idegen, posztmodern univerzumot, és festi le annak földöntúli hangulatát. A Nézz a szélbe klassz vétel, igazi ízig-vérig modern, de egyben afféle two-in-one klasszikus, mert a jól megírt, izgalmas, remek sci-fi mögött kész filozófiai traktátus lappang, hogy az intertextuális utalásokkal már ne is terheljelek titeket...



Kiadó: Agave könyvek
PC Guru Index:
05.05

írta • Szofi



MADONNA: Hard Candy

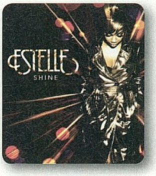
PC Guru Index:

03.05

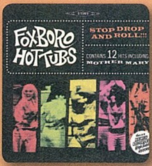
Az idén épp kerek ötvenedik születésnapját ünneplő, örökifjú (?) popdíva tizenegyedik stúdióalbuma, a Hard Candy egyértelműen csalódás. Mástól persze nem lenne az, de Madonna ezúttal tényleg nem nagyon erőltette meg magát, hogy – a tőle egyébként megszokott módon – valami egészen újszerűvel álljon elő. A pop, hip-hop, R'n'B stílusokat elegyítő közel órányi muzsikát tartalmazó korong igencsak vattacukor könnyűségűre sikeredett: a divatos urban trendeket követi, fülbemászóan, de semmitmondóan, kissé madonnásra mixelve. Nagyon profi, nagyon kiszámítható, nagyon trendi, nagyon felejthető. Háromévi kihagyás után igazából nem azt vártuk, hogy a közel fél évszázados ikon holmi iparosok által agyonrágott hangzásvilágot ismételjen, ráadásul Justin Timberlake és Kanye West közreműködésével. A korongot hallgatva úgy tűnik, mintha Madonna már kifogyott volna az ötletekből, és a fiatal hírességek támogatását keresi, hogy legújabb lemeze is a korábbi munkáihoz hasonló helyet vívjon ki a slágerlistákon. A CD feelingje olyan, mintha a nyolcvanas évekből való, időske cukrosnéni nyalókát kínálgatna. Hogy nem a Hard Candy lesz az év legjobb vétele, az bizonyos, csak gyűjtőknek ajánlom, hiszen lassan a csapból is ez folyik, és idővel mindannyian kívülről dúdoljuk majd a legújabb rágógumi-slágereket.

További megjelenések

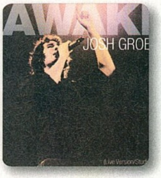
ESTELLE
(1 lemez)
Shine



FOXBORO HOTTUBS
(1 lemez)
Stop Drop and Roll



JOSH GROBAN
(CD + DVD)
Awake - Live



SCARLETT JOHANSSON
(1 lemez)
Anywhere I Lay My Head

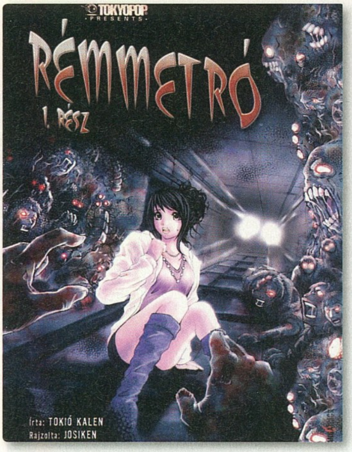
TREND 2008
(1 lemez)
Válogatás

ALANIS MORISSETTE: Flavors of Entanglement

A magyar származású kanadai énekesnő május végén megjelent hetedik, 12 dalt tartalmazó stúdióalbuma, melyet Björk producerével, Guy Sigworth segítségével készített, négy év kemény munkájának termése. Fent említett kolléganőjének lemezével ellentétben kifinomult, tartalmas, minőségi munka, nem csak a zenéjében, de szövegében is világzenei, folk- és instrumentális elemeket elegyítő összeállítás. Minden dal olyan, mint egy mentőöv, Alanis számai a saját kapcsolataira reagálva, vallomásként, nem pedig futószalagon születtek. Miként a címből is kiderül, az énekesnő bonyolult dolgok ízét szeretné poétikusan felidézni, nem holmi szimpla rózsaszín nyalókával csábít, itt nincs semmi trendi - csak az ütős énekhang, meg a mélyen átélt, hiteles szövegek. Ezért ajánlom kontrasztként az előbbi CD mellé, hogy hallhassátok a két szélsőséget. Az album nagy slágere a kommunikáció lehetetlenségét taglaló Underneath, amelyhez művészi igényű klip készült. Ráadásul a lemezbemutató turné hazai színhelye idén a Sziget, tehát rajongók előre készülhetnek a szuperkoncertre, aki eddig még nem szerette, most megveheti ezt a remek kis korongot, valószínűleg üdítően hat majd rágógumihoz szokott füleinknek

PC Guru Index:

05.05



TOKIÓ KALEN ÉS JOSIKEN

RÉMMETRÓ

A keleti képregények áradata nem csillapodik hazánkban, s erre tökéletes példa a Mangattack kiadó, akik a tavaly megjelentetett címeik (Nyári srácok, Dramacon, Földfény, stb.) után idén négy újabb sorozatot dobtak a piacra. Ezek egyike a Rémmetró című kötet, amely egy, leginkább a Körre és az Átokra hajazó horrorkiadvány, amelyben novellaszerű, rövidebb, de mégis összefüggő történetek kaptak helyet. Az alapfelvetés szerint a tokiói metró nem egy szokványos hely, átjáró a holtak és az élők világa között, s mint olyan, a forgalom leállását követően egy meglehetősen veszélyes hely. Az öt rövidebb történet nagyon lazán kapcsolódik egymáshoz, az egyetlen kapocs Szeija, az alsó világ kalauza, aki minden egyes történetben megment egy-egy ártatlant. A kötet bevezető jellegű, alig derül ki belőle valami, a konkrétumok a második számtól várhatóak, ám már ebben a formában is egy élvezetes kiadvánnyal van dolgunk, azon kevesek egyike, amelyek horror alapú történettel szórakoztatják az olvasót. Akit tehát vonz a műfaj, és nem zavarja, hogyha egy képregényt hátulról előre kell olvasni, akkor ezt a vérben és furcsaságokban bővelkedő kötetet ne hagyja ki, vélhetően jól fog szórakozni.

Kiadó: Mangattack
PC GURU Index:

04.05

Írta • Ambor

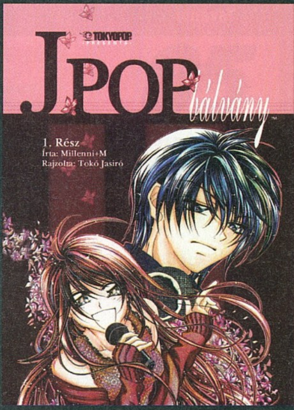
MILLENI+M ÉS TOKÓ JASIRÓ

J POP BÁLVÁNY

Most kifejezetten egy lányos kötet következik, egy olyan kiadvány amelynek központi témája a zene, azon belül is az az álomszerű pillanat, mikor egy tehetséges amatőr megkapja a lehetőséget, hogy igazi popsztárrá váljon. A J Pop kifejezés a japán popzenét takarja, és ebből értelemszerűen következik, hogy egy olyan lányka kalandjait követhetjük végig, aki ebben a műfajban kezdi bontogatni a szárnyait. Az alap mondhatni banális, igazi hollywoodi cukor, hiszen kezdetben egy lánybandát látunk, akik közül csak egyetlen szerencsést választanak ki, így megindul a rivalizálás és természetesen veszélybe kerül a barátság is – a felbukkanó szerelemről pedig még nem is beszéltem. Szerencsére az összkép nem ilyen sablonos, akadnak fordulatok a történetben és a cselekmény még a realitást sem löki el magától, szépen megmutatja, hogy nem egy leányálom, ha az ember egy csapásra hírességé válik. A fiúkat persze ez sem fogja mellbe vágni, de ha van barátnő vagy lánytestvér, akkor neki nyugodtan ajánlhatjátok.

Kiadó: Mangattack
PC GURU Index:

04.05



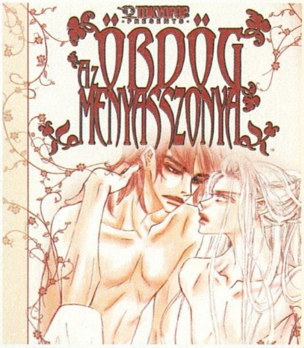
SZE-JANG KIM

AZ ÖRDÖG MENYASSZONYA

Kiadó: Mangattack
PC GURU Index:

03.05

A harmadik képregényünk meglehetősen zavarbaejtő történettel operál, s éppen ezért nem véletlen, hogy már a hátsó borítón is egy 16+ jelet találunk, ez ugyanis egy olyan képregény, ami egyáltalán nem gyerekeknek szól. Hőseink istenszerű lények, a sötétebbik oldal szolgálatában, s az egyikük földi életre vágyik, melynek érdekében menyasszonyt „szerez" magának. Az egyetlen jelentkező már eleve furcsa teremtmény, lévén fiú, de hősünket ez nem zavarja, mindinkább megkedveli fiatal pártfogoltját, aki azonban a történet felénél életét veszti. Ekkor kerülnek előtérbe az ördögi praktikák és a történet még furcsább fordulatot vesz: újra kell éleszteni a „halott menyasszonyt", s ehhez önként felajánlott emberi testrészekre van szükség. Mindez persze csak a kezdet, kíváncsian várjuk a folytatást, s bár az értékelés ezúttal nem túl magas, mindezt csak a megszokhatatlanul egyedi rajzstílusának köszönheti a kiadvány.

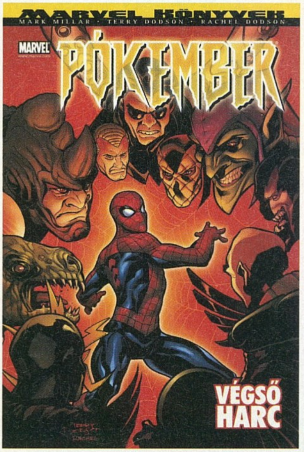


David Finch rajzai magukért beszélnek, és bizony azt kell mondjuk, hogy ezúttal a tartalom is tökéletesen megállja a helyét.

MARK MILLAR ÉS TERRY DODSON

PÓKEMBER VÉGSŐ HARC

Ha azt mondom nektek, hogy a Pókember betör egy szigorúan őrzött, szuperbűnözőknek fentartott börtönbe, hogy onnan kiszabadítsa Norman Osbornt, azaz a Zöld Manót (mindezt régi barátnője, a Fekete Macska segítségével), akkor biztos, hogy teljesen hülyének néztek (tegyük hozzá: joggal). Pedig ez a sztori nem az én meglehetősen élénk képzeletem szüleménye, hanem a sokkal vadabb fantáziával rendelkező Mark Millar buksijának terméke. A meglehetősen vad elképzelés nem feküdte meg a Marvel gyomrát, a kiadó elfogadta a cselekmény ezen fordulatát, és Terry Dodson megrajzolta azt (de még hogy). A történetnek szerencsére van magyar vonatkozású folytatása, hiszen a Kingpin kiadó megvette a történet utánközlésének jogát, így most már ti is elolvashatjátok ezt a nem mindennapi kalandot. Nem semmi. De ez még mindig nem minden, lévén a szöktetésen kívül lesz még néhány fordulat a történetben, és a jó hálószövő kalandokhoz híven még akció is akad majd dögivel, meg ugye itt a szexi Fekete Macska, ami szintén nem egy elhanyagolható tényező (már persze, ha hímnemű az olvasó).



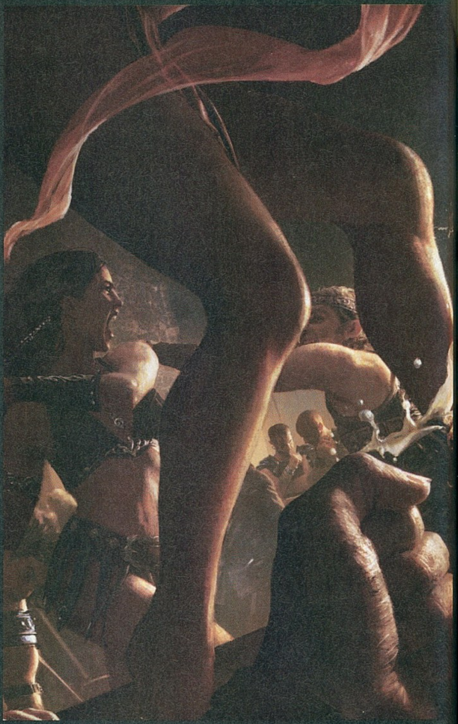
Aki esetleg most hall először erről a kiadványsorozatról, akkor annak eláruljuk, hogy az elmúlt évek egyik legjobb Pókember történetének magyar kiadásáról van szó (amely eredetileg a Marvel Knights: Spider-Man sorozatban jelent meg), ez a harmadik, egyben lezáró kötet (mármint a történetfolyamé), és ez a kiadvány nem a tavaly megszűnt Hihetetlen Pókember című havonta jelentkező füzet folytatása – arra még egy kicsit várni kell. Ezen felül még azt érdemes tudni, hogy egy igazán kiemelkedő sztoriról van szó, amelyben felbukkan a Pókember gonoszok színe-java (Elektro, Rinó, Keselyű, Doktor Oktopusz, Sokkoló stb – lásd a borítót itt balra), némelyikük egészen új oldalát mutatja, mások pedig gonoszabbak, mint egykoron. A cselekmény fordulatos, tele van meglepetésekkel és jópofa beszólásokkal, de a jófajta komolykodás sem maradt ki belőle. Egy szó, mint száz: egy igazán korrektül megírt kalandról beszélünk, amiben nem csak agyatlan akciót kapunk – mondjuk ezt annak ellenére, hogy az egész fonal abból az elcsépelt sablonból indul ki, hogy May nénit (már megint) elrabolják, és ismét felbukkan Peter ősellensége, a teljesen háborodott Norman Osborn (aki – és most kapaszkodjatok meg – egyébként a legújabb Marvel történetekben egy, a kormány által is elfogadott, szuperbűnözőkből alakult szuperhős csapat vezetője). Mark Millar azonban nem egyszerű eset, a maximumot hozza ki a lerágott csontnak ható elemekből, és grafikailag sem lehet panaszkodni, hiszen Millar mellett tökéletes partner Terry Dodson, aki nagyszerű képekkel illusztrálja az egyébként is kiváló történetet. Pókember kedvelőknek ebből fakadóan kötelező mindhárom rész, de azok is nyugodtan tehetnek egy próbát, akik alapvetően nem szeretik a sztreccsruhás hősöket, hiszen ez a megjelenés semmiképpen nem a hétköznapi fajta. Természetesen külalakban sem, ismét egy igényes, vastagabb kiadvány, eszméletlenül szép kivitelben, amit a legújabb szeleknek köszönhetően már a könyvesboltokban illik keresni.

Kiadó: Kingpin
PC GURU Index:

05.05

• Age of CONAN

A PGO-n első ízben elindított Launch Center debütáló játéka, az Age of Conan is hamarosan megkapja a maga Gurus tesztjét – nincs megállás, nincsenek kifogások, jövő hónapban már keményen lesújtunk a barbárok és kígyóistenek által lakott vidékre, hogy eldönthessük, van e olyan jó az MMO-játék, mint ahogyan azt a fejlesztők előre beharangozták. Mivel nem akartunk néhány szint, mindössze pár bejárt táj, egy-két kipróbált karakter alapján tesztet írni, a végleges értékelést csak következő számunkban adjuk meg, de addig is érdemes követni a játékról írtakat a PGO vonatkozó részén!



• GRID

Számítógépre jó autós játékot találni körülbelül annyira esélyes, mint tűre bukkanni a szénakazalban – néha azonban még vak tyúk is találhat szemet. A GRID talán egy ilyen "szem", hisz bár nem forradalmasítja a PC-s versenyjátékok műfaját, szórakozásnak kiváló lesz! A remek grafika, a pompás egyensúly – amellyel tökéletesen vertek éket a realitás és a NFS-féle „szappantartóság" közé – és az elképesztő hangulat már a demóból is átsütött, és ott még csak a versenyek, versenygépek parányi töredékét tudtuk kipróbálni.

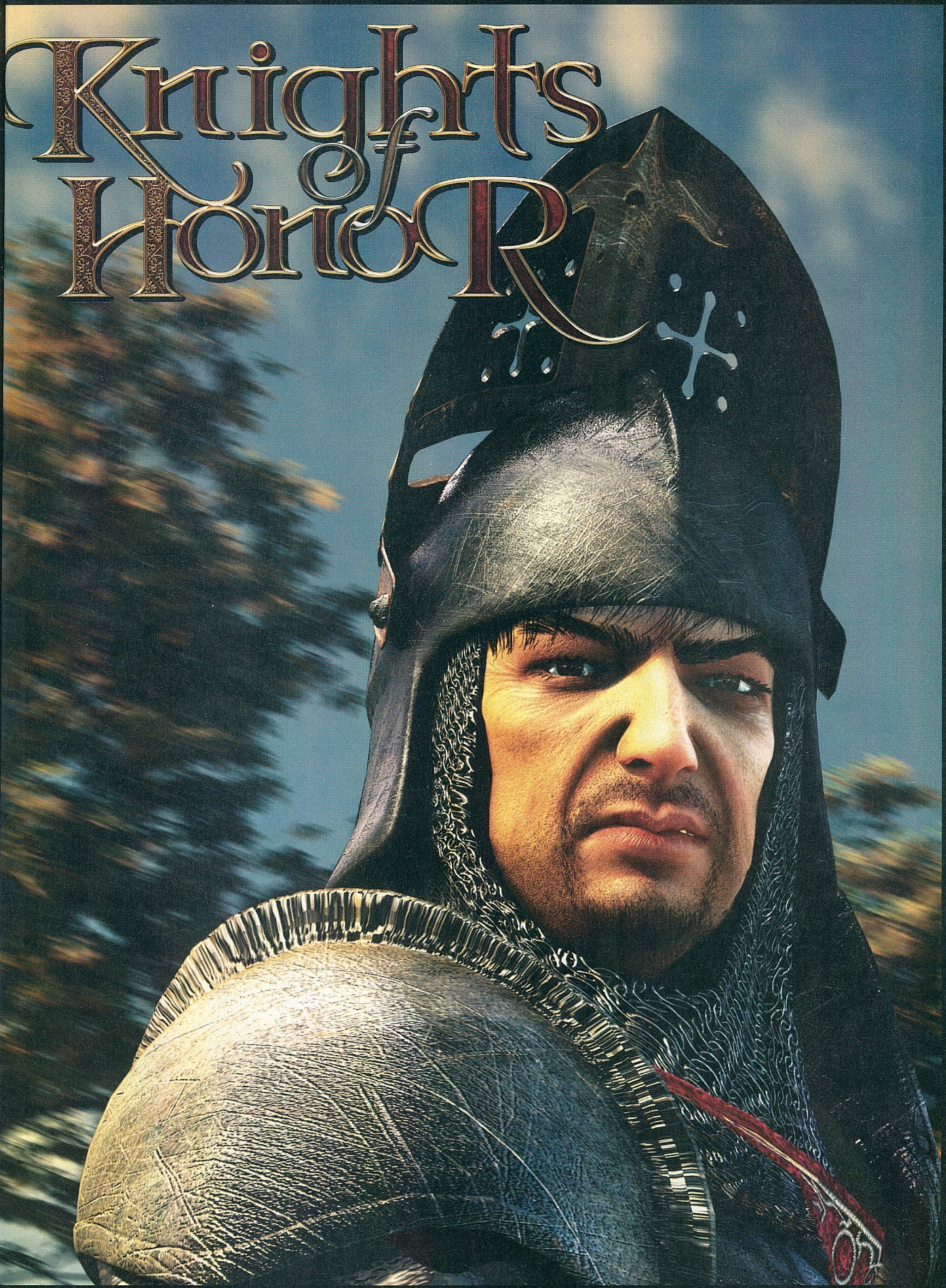
• LEGO Indiana Jones

Indiana Jones történetét mindenki ismeri. A professzor szabadidejében ókori kincsek után kutat, bajba kerül, majd valami bitang elegáns módon kivágja magát abból. A Csillagok háborúja után most George Lucas másik szülöttje is megkapja a maga építőkocka-feldolgozását. A helyszínek hűen (na jó, az eredetinél szögletesebben) követik az első három film vonalát, pánikra semmi ok: a játékmenet maradt a megszokott mókahegy, vagyis az egész családdal együtt kiválóan szórakozhatunk. Ja, C-3PO is tiszteletét teszi a programban, és más űr-ismerősökre is számíthatunk...

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: KNIGHTS OF HONOR

Királyként a te feladatot, hogy embereidet átvezesd a nehézségeken, és működő birodalmat építtess velük. Háború, diplomácia, és árulások sorozata lehetnek nagy ellenfeleid! Ebben az igen jól sikerült valósidejű stratégiai játékban a nulláról kell a legnagyobbá válnod! Utad során kereskedhetsz, hatalmas háborúkat vívhatsz, és komplett királyságokat hódíthatsz majd meg – ha megvásárolod a következő PC Gurut, hiszen teljes játékunk bizony nem más lesz, mint a Knights of Honor!

A következő PC GURU 2008. július 03-án jelenik meg!


Knights of Honor

Játékdemók: Grid / Heresy Wars / Lego Indiana Jones / Overclocked

Shareware játékok: Zombie Shooter / Airport Mania / Auto Cross Racing / Can You See What I See / Lucky's Rainbow / Rainbow Web 2 / Runes of Avalon 2 / Stoneloops of Jurassica / The Lost Treasures of Alexandria / Ultratron

Játék előzetesek: Battle Forge / Battlefield Heroes / Brothers In Arms: Hell's Highway / Dead Space / Dracula Origin / Farcry 2 / Gears of War 2 / Left 4 Dead / Lego Batman / Mafia 2 / Majesty 2 / Mass Effect / Mirror's Edge / Project Origin (4db) / Pure / Red Alert 3 / Spider-man: Web of Shadows / The Incredible Hulk / Theseis / Wall-E / Warhammer: Battle March / World in Conflict: Soviet Assault

Javítások: Assassin's Creed v1.02 / Medieval 2 Total War: Kingdoms v1.02 /Rainbow Six Vegas 2 v1.02 / The Witcher v1.3

Mozi előzetesek: Hancock / The Incredible Hulk / The Dark Knight / The Happening / X-Files 2 (Mind a PCG Live külvilág rovatán belül)

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Sci-Fi / Stratégia

Háttérképek: Age of Conan (3db) / Fallout 3 / Star Wars: Force Unleashed / Wheelman (2db) / Wall-E / Warhammer Online (2db) / Iron Man (3db) / Lost Planet (4db) / Mass Effect (12db) / Race Driver Grid (2db) / Sacred 2 (4db) / World in Conflict (3db)

Turkáló: CD/DVD írás: Burn4Free 4.3 / CDRWin 4.0 G-A | Driverek: AMD – Ati Catalyst 8.4 és nVidia Forceware 175.16 WinXP driverek | Egyéb: StreamHijacker 0.7.1.5 / wTime | Fájlkezelés: Total Commander 7 / 7Zip (tömörítő program) | Képekhez: ACDSee 10 (képkezelő, nézegető) / HyperCam (animáció rögzítő) / HyperSnap (képlopó) / IrfanView (képnézegető) / SnagIt (képlopó) | MP3: CDEx 1.5.1 (MP3 tömörítő) / Winamp 5.5.3.1 | Számítógép védelem: AdWare 2007 / Avira Antivir / BitDefender 10 / SpyBot | Videó: K-Lite Codec Pack 3.9.0F / QuickTime 7 / Xvid codec | Fókusz: NetworkTrafficMeter 1.0.0.2

GRID DEMO

GEARS of war 2 VIDEÓ

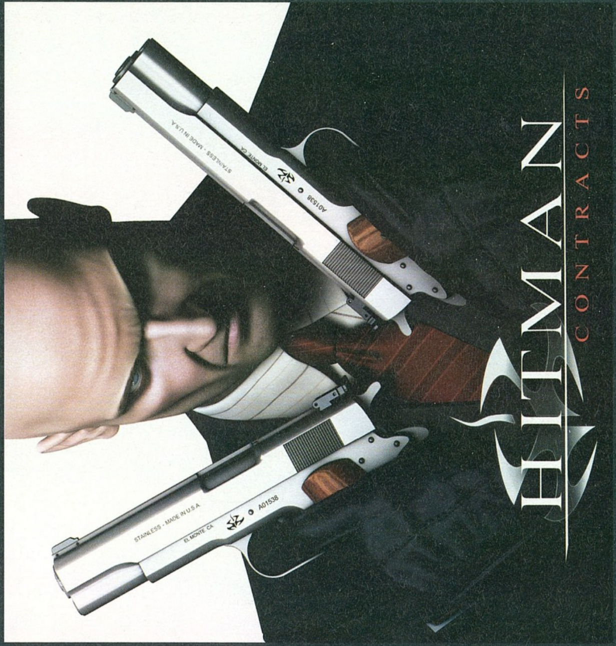
MASS effect VIDEÓ

WARHAMMER BM VIDEÓ

DVD ROM 2 DUPLA DVD

Teljes játék

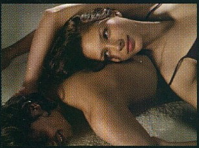
Hitman CONTRACTS 07



LEGO INDY
Demo

Incredible HULK
Videó

07 pc guru DVD



SKIN
CONTACT
ÚJ AXE
HIDRATÁLÓ
TUSFÜRDŐK

Kifinomult stílus és a digitális csúcstechnika ötvözete. Ez a SONY VAIO – a számítógépek mercédesze.

Ön is megérdemli, hogy a legapróbb részletekig kidolgozott, megbízható csúcstechnikát használhassa munkájához, otthoni célokra és lélegzetelállító digitális szórakozásra. Megérdemli és megteheti, hiszen az ACOMP kivételesen kedvező áron kínálja a csúcstechnikát, akár akciós hitel konstrukcióban is!

Üzletünkben segítünk kiválasztani az Ön számára tökéletes SONY VAIO számítógépet.
Forduljon hozzánk bizalommal!

További információ: ***www.acomp.hu***

ACOMP
Számíthat ránk.

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert károly krt. 68.
Tel.:/Fax: 339-5647, 339-5648
Nyitva: H-P: 9.00 - 17.00, Szo-V: Zárva

Az ACOMP Kft
a magyar olimpiai csapat
hivatalos informatikai szállítója